
REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM
ドカン
DOKAN
Nº 61
4,80 €
ESTE MES :
· Scrapped Princess
· Sherlock Holmes
· Dragon Quest
· Soul Calibur 2
. The Ultimates
. Hana Dori Yango
· Wataru Yoshizumi
· Y mucho más...
LAST EXILE
¡FULL METAL PANIC!
00061
8 414090 102292





AÑO 6 - Nº61 Octubre 2003
Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
PETER BALLARÍN RABI
Coordinador de Maquetación y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
GRENDEL STUDIO
Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRÍGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
PETER,
PALMER
Contenido del CD
PETER BALLARÍN RABI
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 902 19 72 64
suscripciones@aresinf.com

Colaboradores
Andrés G. Mendoza,
Silvia Bosqued, Zahira Moreno, Cristina Tajada,
Palmer, Sandstorm, Pablo "memomio",
Yoshimaligno, Ryoko,
Alfonso Casas, David Alcalá, Grendel

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 CORNELLÁ DE LLOBREGAT (BARCELONA)
Tel: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63

FOTOMECÁNICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Gráficas Monterreina S.A.

DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DIRAC DIST., S.A.
DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/ Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Alejandro Flores
República de Colombia 76, local 9
La Colonia Centro - 07020
Delegación Cuauhtemoc

DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98





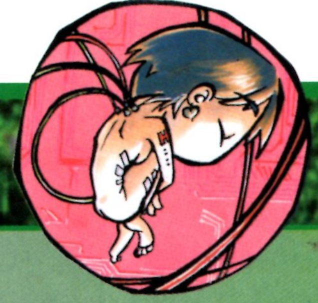
Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCÍA

Editorial

Renovarse o morir... una máxima que se repite en la naturaleza, y Dokan como no podía ser menos, ha hecho suya esta propuesta a lo largo de su dilatada andadura. Así que este mes nos tocan cambios y tristes despedidas. Con lágrimas en los ojos decimos adiós a **Enrique Herranz**, que deja el puesto de coordinador para darse a la buena vida, y que ha dejado el pabellón muy alto convirtiendo Dokan en un referente de estabilidad y calidad entre las publicaciones españolas de manganime.
Como no podía ser de otra manera, la labor de continuar su trabajo ha caído en mis inexpertas manos, por lo que aprovecho la ocasión para saludar a todos los lectores, y asegurarles que Dokan va a continuar innovando y presentando propuestas lo suficientemente atractivas como para que no dudéis en bajar al kiosco mes a mes.
Lo único raro del tema, es que desde que acepté el puesto del inefable Ridli, se me ha oscurecido la piel, llevo los ojos rojos todo el día, y los dientes comienzan a adoptar una forma puntiaguda que da bastante repelús. El cambio no está tan mal para salir por las noches, pero lo que no consigo entender es el deseo de maltratar redactores que comienza a correr por mis venas...

Peter Ballarín

SUMARIO



TRUE LOVE STORY

Este julio apareció en Japón de la mano de **Esterbain** un juego de simulación de citas titulado "True Love Story: Summer Days, and yet..." basado en la popular saga creada para Play Station.

El tema base de este juego nos coloca en el lugar de un estudiante, cuya última hazaña antes de terminar el curso debe ser ligar con al menos una de las chicas de su clase, y conseguir que se convierta en su novia. En total hay seis chicas diferentes para hacer el juego más entretenido: Hina Kusunose, una muchachita dulce y encantadora; Yoko Nukai, miembro del club de natación; Satomi Kiriya, una chica un poco patosa, que adora montar en bicicleta; Yuiko Shinosaka, aprendiz de escritora y eterna soñadora; Nayu Kamiya, optimista y egoísta, cabecilla del club de informática y Hitomi Arimori, la perfecta idol.

Tras la publicación del juego, está prevista la publicación de tres OVAs basadas en el juego.



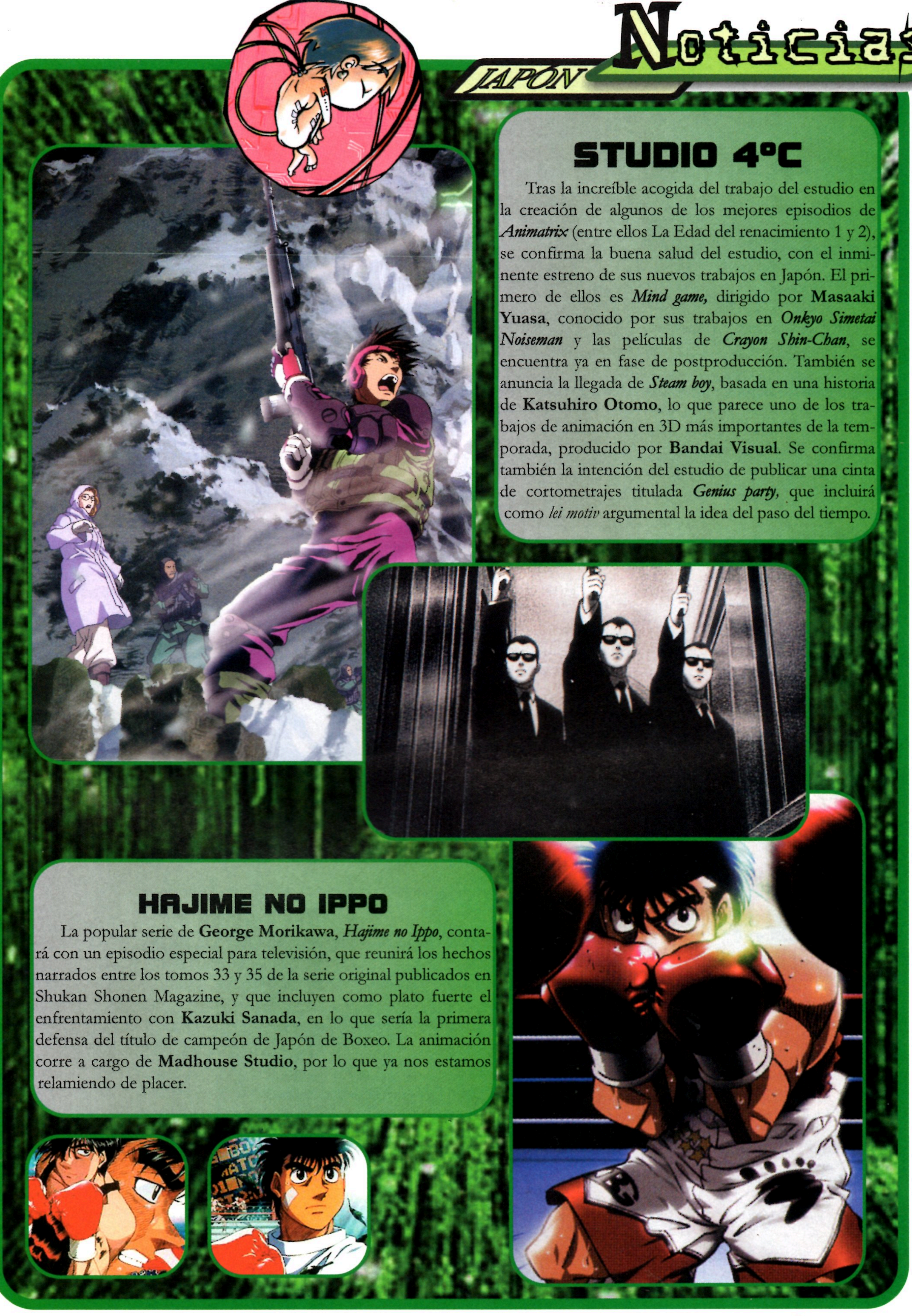
TANTEI GAKUEN Q

El pasado abril apareció la versión en anime del manga *Tantei Gakuen Q*, de los geniales creadores de *Kindachi Shonen no Jikenbo*, **Geimaru Amagi** y el ilustrador **Fumiya Sato**.

La trama de *Kindaichi Shonen Q*, se centra en una escuela de detectives que pretende "entrenar" a los mejores detectives del mundo, para lo cual antes deben pasar un duro examen de admisión. En esta escuela, fundada por el legendario detective Morishiko Dan, estudia Kyu, un joven con mucha curiosidad y un fuerte sentido de la justicia, que sumado a su ferviente disposición a convertirse en detective, le llevarán a vivir un sinfín de aventuras en la clase Q, que es impartida por el propio Morishiko Dan.

Esta nueva versión para la televisión incluye algunos capítulos que no aparecían en el cómic, todo un detalle digno de agradecer.





STUDIO 4°C

Tras la increíble acogida del trabajo del estudio en la creación de algunos de los mejores episodios de *Animatrix* (entre ellos La Edad del renacimiento 1 y 2), se confirma la buena salud del estudio, con el inminente estreno de sus nuevos trabajos en Japón. El primero de ellos es *Mind game,* dirigido por **Masaaki Yuasa**, conocido por sus trabajos en *Onkyo Simetai Noiseman* y las películas de *Crayon Shin-Chan*, se encuentra ya en fase de postproducción. También se anuncia la llegada de *Steam boy*, basada en una historia de **Katsuhiro Otomo**, lo que parece uno de los trabajos de animación en 3D más importantes de la temporada, producido por **Bandai Visual**. Se confirma también la intención del estudio de publicar una cinta de cortometrajes titulada *Genius party,* que incluirá como *lei motiv* argumental la idea del paso del tiempo.

HAJIME NO IPPO

La popular serie de **George Morikawa**, *Hajime no Ippo*, contará con un episodio especial para televisión, que reunirá los hechos narrados entre los tomos 33 y 35 de la serie original publicados en Shukan Shonen Magazine, y que incluyen como plato fuerte el enfrentamiento con **Kazuki Sanada**, en lo que sería la primera defensa del título de campeón de Japón de Boxeo. La animación corre a cargo de **Madhouse Studio**, por lo que ya nos estamos relamiendo de placer.





NUEVA TIENDA ESPECIALIZADA EN BARCELONA

Nueva librería especializada en Barcelona para disfute de todos los otakus de la ciudad Condal. Chan Comics se encuentra situada en la calle Caballero Nº 30-32, en el barrio de Les Corts (entre la calle Vallespir y la calle Comte de Belloc, encima de la Plaça del Centre). Para todos los que os animéis a visitarla y no conozcáis muy bien la zona, tened en cuenta las estaciones de metro más cercanas:

-Metro L3: Pça. del Centre (a 1 minuto de la tienda)

-Metro L3-L5: Sants Estació (a 10 minutos de la tienda)

Si queréis saber más (precios, horarios, material del que disponen, etc) no dudéis en visitar su web oficial:

http://www.chancomics.com

II SALÓN DEL CÓMIC DE GETXO

Tras el éxito del pasado año, el II Salón del Cómic de Getxo se celebrará los días 12, 13 y 14 de diciembre de 2003, en una gran carpa de 2.500 m2, instalada en la Plaza de la Estación de Las Arenas, en Getxo (Bizkaia).

El Salón dispondrá de un área de exposiciones, talleres, salón de actos y un área comercial destinada a editoriales, comercios, entidades, fanzines y cualquier sector relacionado con el mundo del cómic.

En los 50 expositores de venta y muestra, el público podrá encontrar toda una diversidad de productos relacionados con el mundo del cómic. Además, los visitantes podrán disfrutar con una suculenta programación de actividades paralelas: exposiciones, presentaciones de novedades, conferencias, firmas de autores (más de una veintena de artistas invitados), proyecciones, diversos talleres, etc.

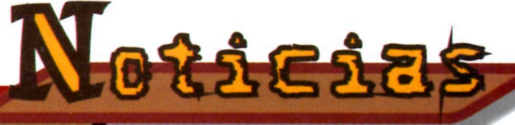
El horario del salón será de 11.00 a 14.30 h y de 17.00 a 21.00 h. y la entrada al mismo, de 1 euro. A los asistentes se le regalará una revista con la entrada.

A medida que vaya cerrándose la programación y tengamos más datos os seguiremos informando.

NUEVA PROGRAMACIÓN DEL CANAL K3

¡Las clases ya han empezado! Y este otoño el canal autonómico K3 tiene un montón de novedades para que todos los otakus estudiantes lleven mejor lo del "volver a empezar". Desde el pasado día 15 de septiembre, sus novedades son Inuyasha, desde Ranma la creación más famosa de Rumiko Takahasi y el shôjo de magical girls, La màgica Do-re-mi, de la que os hablaremos largamente en próximos números. Además, reponen Dr. Slump, Yu Yu Hakusho y Detective Conan.







NOVEDADES PARA EL SALÓN DEL MANGA

Aunque esta revista saldrá a la luz en el Salón del Manga de Barcelona, queremos recordaros las novedades que tanto Planeta como Glénat nos han preparado para estos días.

Este año, PlanetaDeAgostini tiene pocas novedades, pero muy prometedoras:

- El lobo solitario y su cachorro (Lone Wolf & Cub). Según la editorial: "Posiblemente el manga adulto más conocido en occidente."
- Manos entrelazadas (Kono te wo hanasanai). Shôjo manga de dos volúmenes de Miho Obana, autora de Kodomo no Omocha (El juguete de los niños).
-Fénix Volumen II. El pájaro de fuego del gran Osamu Tezuka.



Respecto a Glénat:

- Dentro de la colección Seinen manga, aparecerán Lunatic's Lover, de Suehiro Maruo, el autor de La sonrisa del Vampiro o Midori.
-Say Hello to Black Jack, de Syuho Sato.

Destacar la aparición de la Colección Osamu Tezuka, iniciado con la magnífica serie Astroboy.

- En la colección Shojo Manga, aparecerá Yami No Matsuei, de Yoko Matsushita.
- El Salón coincide también con el final de Fushigi Yugi de Yuu Watase, de la que publicarán en castellano uno de los dos art books existentes.
- Cierra las novedades uno de los art book de la conocidísima Card Captor Sakura

VII JORNAICAS DE MANGA DE ZARAGOZA

Como todos los años se celebraron en Zaragoza las Jornaicas, uno de los eventos con más solera de nuestro país. Entre el 26 y el 28 de septiembre, en el Centro Cultural Delicias, pudimos disfrutar de concursos como el "Ramen picante", "Jan-ken-pion", o "Combate Pokemon".Además de los concursos de karaoke y cosplay , los aficionados se deleitaron asimismo con el nuevo musical de la Asociación, titulado Ranma ½: La receta del amor. Una cita, que se ha convertido en imprescindible para cualquier Otaku que se precie. Más información en

http://7jornaicas.iespana.es/7jornaicas/
http://tatakae.iespana.es/tatakae/





¿ FAN DE CAPCOM ?
ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX
INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC
Nº4 5 €
GAMES TECH
REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS
¡POR FIN EN DREAMCAST!
IKARUGA
¿EL MEJOR SHOOT EM UP DE LA HISTORIA?
BOMBAZO GAMEBOY ADV
F FANTASY TACTICS
ESPECTACULAR ESTRENO DE FINAL FANTASY EN GBA
NOVEDADES
ONIMUSHA 2
MEGAMAN ZERO
VIRTUA COP REBIRTH
MARVEL VS CAPCOM 2
SUPER MARIO ADVANCE 3
COMING SOON
ROBOTECH BATTLECRY
CAPTAIN TSUBASA
GRANDIA XTREME
KINGDOM HEARTS
GUILTY GEAR XX
ESPECIAL
CAPCOM
UN REPASO EXHAUSTIVO A LA COMPAÑIA QUE HA DEJADO HUELLA EN LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS
¿Aún no tienes el último número de Games Tech? Entonces no te puedes considerar un auténtico fan de CAPCOM...
> Historia de la compañía.
> Análisis de sus mejores juegos, en arcade y consola.
> Personajes destacados
> Ilustradores.
> Curiosidades.
> Mascota.
> Cifras ¡y más!.
Pero no nos descuidamos las secciones habituales.
Con reviews de últimas novedades y previews de los juegos que realmente interesan. Además, descubre la nueva sección de cosplay.
Y todo ello acompañado de un CD a rebosar de material exclusivo.
GAMES TECH
CD 4
WANT
ROY

Full Metal Panic

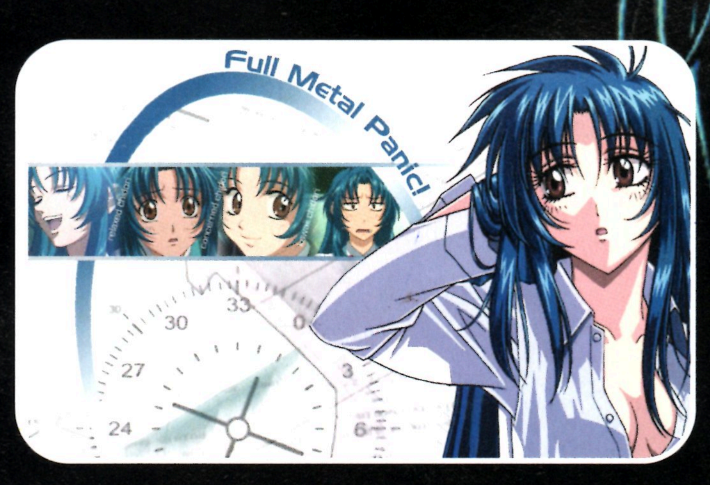
Se acabaron las "vacaciones" y hace ya casi un mes que todos hemos vuelto a nuestras rutinas, estamos en temporada de salón y se ofrecen novedades y cambios. Después de haberos hablado de la serie *Kiddy Grade*, de nuevo este mes y como prometimos, os ofrecemos información sobre otra de las series del actualmente prestigiado **Estudio Gonzo**, que ha destacado desde su llegada a la industria de la animación por el manejo de nuevas técnicas, siendo consagrados como futuros grandes talentos. Así pues, fue a partir del año 2002, con la aparición de *Gatekeepers*, cuando **Gonzo** comenzó a ser seguido de cerca tanto por los aficionados y la crítica.

Este estudio de animación fue fundado por Sho**uji Murahama, Shinji Higushi, Hiroshi Yamaguchi** y **Mahiro Maeda** a mediados de 1992, siendo su primer trabajo la creación de Full Motions vídeos para el RPG de **Sega** *Lunar: The silver star story*, y su primera serie de OVAs, en 1998, *Ao no Rokugo* (Blue submarine Nº 6).

Además de por las innovadoras técnicas de animación, el éxito del **Estudio Gonzo** era debido también a la presentación de historias sencillas y consistentes.

Basado en la historia original de Shoji Gatô y con diseños de Sikidôji, hasta ahora hay 10 de estos libros. La serie se basa en los primeros 7 de ellos y fue llevada a la pantalla el 8 de enero del año 2002 por el canal Wowow en horario de tarde, aunque ésta no iba a ser su fecha de salida en un comienzo. La verdadera fecha debió ser en octubre del 2001. La razón de que su emisión fuera pospuesta era la de los atentados ocurridos el 11 de septiembre, ya que la trama de la serie manejaba conceptos de terrorismo.

Full Metal Panic cuenta de 24 episodios repletos de humor, acción, robots, suspense y un discreto mensaje de "No a la Guerra". **Chiaki Kouichi** fue el encargado de la coordinación, resultando así una plantilla formada por: **Osamu Horiuchi** para los diseños de





personajes, **Kanetake Ebikawa** y **Toshiaki Ihara** en el diseño de los mechas, de la música se encarga **Toshihiko Sahashi** y en la dirección artística puso a **Hajime Oota**. Además del dibujo tradicional, emplearon para esta serie escenas realizadas por ordenador, ofreciendo así una calidad gráfica excelente.

HISTORIA

La organización Mithril, una organización que parece ser más avanzada en tecnología que el resto del mundo y que se encarga de proteger al mundo de actos terroristas y la guerra, descubre por medio de sus contactos que la KGB, un grupo terrorista, está interesado en capturar a una joven de 16 años llamada Kaname Chidori, catalogada como una "whispered". Sagara Sousuke, es un joven de aproximadamente 16 años de edad. Es un militar altamente entrenado y piloto de mechas al que se le asigna la misión de proteger a la citada muchacha que aún está en la escuela secundaria. Con Sousuke trabajan además la mayor Melissa Mao y Kurz Weber, ellos también fueron asignados a proteger a Chidori. Sousuke comienza a asistir a la escuela junto a Chidori, ya que es el más joven del grupo para poder vigilarla más de cerca, y Melissa y Kurz son asignados a vigilarlos desde lejos, siendo Melissa Mao la encargada de las escuchas telefónicas y control de la casa mediante la instalación de micrófonos ocultos y Weber Kurz el responsable de vigilar los movimientos de Chidori desde un mecha equipado con el dispositivo ECS (invisibilidad).

Al principio Sousuke tiene problemas para adaptarse a la vida de escuela, ya que él nunca tuvo ese tipo de vida cuando era más joven, simplemente estuvo luchando en el Medio Oriente y luego se unió a Mithril. El motivo por el que Chidori es perseguida es porque ella forma parte de un grupo de jóvenes que nacieron con el conocimiento de cierta tecnología secreta llamada "Black Technology", tecnología que forma parte de la que usa Mithril. Durante los siguientes episodios se desarrollarán escenas muy humorísticas, producto de la mentalidad persecutoria de Sousuke quien en el afán de cumplir su misión lo mejor que le sea posible, intentará salvar a su protegida de atentados inexistentes, creando desastres monumentales. Al no estar al tanto de la realidad, Kaname no hará más que cabrearse con su nuevo compañero por su rara actitud y tratándolo de imprudente y otras muchas cosas, aunque la relación entre ambos mejorará cuando un día, al finalizar las clases, compartan una charla breve pero positiva.

Entre tanto, el alto mando de Mithril toma la decisión de destruir una de las instalaciones más importantes que utilizaba la KGB para el desarrollo de la "Black Tecnology (Tecnología Negra) y considerando que todo había terminado, pues no habría lugar al que trasladar a Chidori para estudiarla, ordenan levantar la protección sobre esta chica.

Antes de dejar sin efecto la guarda, Sousuke decide compartir con sus "compañeros" de colegio un viaje estudiantil con destino a Naha y pasar un día agradable, pero los planes se tuercen cuando estando en el avión que los llevaría hasta donde se iba a realizar la actividad educativa, uno de los alumnos del instituto Jindai High School advierte por la ventanilla que un caza los estaba escoltando... el avión había sido secuestrado y su destino había sido cambiado al de una base militar en Khanka.

Ya en tierra firme, un hombre irrumpe en el pasillo del avión y se lleva por la fuerza a Kaname aunque, nada más este desaparece con la chica, Sousuke se las arregla para escaparse del lugar e intentar contactar con Mithril y así, mientras las unidades de apoyo se dirigían hacia las coordenadas indicadas, el joven emprende la búsqueda de su amiga que para entonces se encontraba en un laboratorio improvisado, que había sido instalado con el propósito de despertar la facultad que se mantenía dormida en Kaname; y actuando impulsivamente la rescata para luego darse a la fuga, esquivando el fuego cruzado.

Escenas de mucha acción se suceden al rato cuando Melissa, Weber y otros miembros de Mithril hacen acto de presencia y reducen a las fuerzas opositoras, salvaguardando la vida de



los estudiantes del colegio.

Cumplida la tarea, las fuerzas del bien se retiran dejando desamparados a Sousuke, Kaname y Weber, quienes se agruparon una vez que este último se enfrentara con Gauln, el hombre del avión, y casi fuera muerto al sostener una batalla maniobrando sus Arbalest (mechas). Durante las siguientes horas, el trío se verá en la necesidad de escapar del enemigo y aprovechar ese tiempo para pensar en la manera de regresar con los suyos... ¿cómo logran hacerlo entonces? Lo mantendremos en suspenso. Pasan los días y los problemas vuelven a surgir cuando un grupo terrorista llamado "A 21" comienza a dar señales de vida en Japón, obligando a Mithril a tomar cartas en el asunto. El primero en caer es Takuma Kugayama, cuya estabilidad emocional propensa al desequilibrio psicótico fue lo que indujo al muchacho a generar disturbios en un aeropuerto, terminando apresado y a disponibilidad de Mithril, los que advirtieron que el chico tenía las facultades de un "whispered". "A 21" no deja pasar un segundo y ataca las instalaciones donde se encontraba su joven miembro, poniendo en peligro la vida del Mayor Andrei S. Kalinin y la de la Capitán Teresa Tesstarosa (aunque esta última es protegida por el primero, permitiendo que escapara con el prisionero hacia un lugar más seguro). A partir de aquí el desenlace de todo esto se desarrolla en los capítulos siguientes con el intento por parte de los terroristas de liberar a Takuma y a su vez el intento de Sasuke por rescatar a Kaname y los suyos de las manos del enemigo, arriesgando incluso su propia vida en el intento. Las aventuras y misiones no terminarán con la conclusión de esto último, hay más misterios, misiones, acción y luchas de mechas a lo largo de los 24 episodios y... además de esto, según lo publicado en la revista Kadokawa Dragon Magazine, el **Estudio Gonzo** ya está produciendo la segunda temporada de *Full Metal Panic* para el 2003.

SOUSUKE SAGARA

Toda su vida estuvo vinculada a la guerra, ya que desde los 8 años de edad formó parte de las filas de una guerrilla en "Helmajistán", así pues, con 16 años y la mitad de su vida en batallas, el Sargento Sousuke Sagara (cuyo verdadero apellido es Isegar) es quien carga con la responsabilidad de vigilar de cerca a Kaname y para lo que decidió hacerse pasar como un nuevo estudiante del colegio Jindai High School. Los días resultarán un verdadero sufrimiento para el joven, que con su actitud desconfiada protegerá a la apellidada Chidori de ser víctima de inexistentes atentados que terminarán, todos ellos, en situaciones embarazosas. En más de una oportunidad, su forma de ser, estricta, embebida en experiencias militares, y su amor por las armas de guerra, los mechas y aparatos bélicos en general, será lo que determine que se dirijan hacia él como un "freaky" carente de sentido común.

Con el paso del tiempo, Sousuke y su protegida irán arreglando sus diferencias hasta convertirse en más que buenos amigos, aunque Kaname nunca







dejará de considerarlo como un "loco por las armas" pero que, en definitiva, es uno de los atractivos que encontró en él.

Serio, frío y calculador, Sagara es sin duda alguna uno de los mejores agentes con los que cuenta Mithril, ya que tiene una basta experiencia en combate mano a mano y con mechas, siendo su especialidad el modelo militar "Arm Slave" y el "M9" aunque más tarde se le asignaría el Arbalest "ARX-7". Su nombre clave es "URZ 7" y su número de identificación personal es "B 3128".

KANAME CHIDORI

Autodeterminación y carisma son dos de los factores que se combinan para hacer de la joven de 16 años de edad, una persona muy extrovertida que ha sabido ganarse el respeto y la admiración de sus compañeros del colegio Jindai High School. Su belleza ha cautivado a muchos jóvenes y el hecho de saber cocinar, ser buena en los deportes y poseer una vasta cultura general, la han colocado en el primer puesto en cuanto a popularidad se refiere, siendo considerada además como la mejor candidata con la que un joven podría contar a la hora de formalizar un noviazgo. Durante su niñez vivió en Estados Unidos junto a su hermana Ayame, su padre Shunya y su madre Shizu (esta última fallecida en agosto de 1998), aunque una vez alcanzada la adolescencia regresó a su país natal, en el que se las ingeniaría para vivir lejos de sus familiares y forjar, entonces, la personalidad aguerrida que la caracteriza.

Quizá por ser una joven "poco tradicional" los soviéticos consideraron la posibilidad de que Kaname podía pertenecer a la clase de personas denominadas como "Whispered" e intentaron por todos los medios capturarla con el fin de integrarla a sus legiones. En cuanto a su relación con Sousuke, en un principio lo consideró un "freaky" amante de las guerras, las armas y los robots, cuya personalidad algo escasa de sentido común tenía su justificación al saber de su afición. Pese a que esta opinión no cambió con el paso del tiempo, con el transcurrir de los días y después de vivir situaciones extremas, Kaname comenzó a ver la realidad de otro modo, enamorándose de él cuando aceptó su forma de ser.

KURZ WEBER

Este joven sargento de Mithrill también miembro de la unidad SRT, es el "mejor amigo" de Sousuke (o al menos es con quien más habla). De nombre clave Urz 6, Kurz domina varias técnicas de combate directo, aunque su especialidad es como piloto de Arm Slaves y como francotirador. De todos los miembros de Mithril es el más extrovertido y sin vergüenza, generador de situaciones cómicas que permitirán que el fanático se distienda tras las escenas llenas de tensión que aumentan conforme avanza la serie. Sin duda alguna, Weber es el que le brinda alegría al grupo. Dado su físico, Kurz solía trabajar como modelo profesional antes de convertirse en mercenario, de hecho, se cree que entró a Mithrill para poder pagar una deuda relacionada con la grave enfermedad que sufre su hermana menor. Su apariencia podría atraer a muchas mujeres, pero sus modales y expresiones las alejaría en menos de un segundo; mientras Sousuke es el soldado perfecto de la SRT, Kurz es un perfecto busca-problemas.

MELISSA MAO

Oficial de Operaciones de Mithrill y líder de la unidad de combate SRT bajo el nombre clave de Urz 2. Debido a su puesto, es una mujer muy respetada y temida por Kurz y Sousuke, a quienes considera muy buenos amigos. A diferencia de los demás miembros de la SRT, Melissa es una completa experta en la creación, diseño y manejo de Arm Slaves gracias a su Doctorado en Ingeniería Mecánica. Su relación con Weber es algo histriónica, ya que siempre discute con él acerca de banalidades o, simplemente, reacciona de mala manera como consecuencia de las bromas que el subordinado le juega. Muy diferente es el trato que tiene con Sousuke, en quien ve un agente formidable que trabaja con sumo profesionalismo y por el que se siente atraída; aunque claro está, esto último es una apreciación, ya que nunca lo afirmó.

DETALLES

Nada más que le echéis un vistazo a la secuencia de acción que tiene lugar en el primer episodio, tendréis una idea de todo lo que puede ofrecer el **Estudio Gonzo** en una serie como *Full Metal*



Panic: ambientes bien recreados tomando en cuenta factores como viento, lluvia o sol, manejo adecuado de fuentes de luz, fluidez animada desarrollada casi totalmente con técnicas digitales e incluso incorporando algunos CG's y fotogramas de imagen real, creando un entorno bastante llamativo y lo más realista posible.

En lo referente a los personajes, de lo cual se encargaba **Osamu Horiuchi**, hay que decir que no varía mucho de lo visto en muchos otros proyectos de **Gonzo**: ojos con pupilas redondas, rostros amplios y un cabello detallado. Sin embargo, estos diseños se caracterizan por mostrar una mayor expresión facial que los anteriores, ayudando a dar más gracia a las torpezas de Saosuke, o más emoción en las escenas de acción y permitiéndonos meternos más en cómo es cada personaje y en sus vidas, junto con una serie de tomas un tanto peculiares como Flashbacks estáticos o escenas en formato fílmico de 16mm.

Otros detalles a tener en cuenta y que a muchos les llamara la atención es la estructura de armamento militar, cuidado hasta el más mínimo detalle y con ciertos elementos muy semejantes a los reales (como los M-16, vehículos todo terreno y algunas armas automáticas) con excepción de los Arm Slave, cuya apariencia recuerda mucho a los clásicos Labor de *PatLabor*, pero con un diseño actualizado.

Por otro lado, a pesar de su historia, los cambios entre el suspenso y la comedia están muy bien planeados, permitiendo entender cada detalle de la trama. Una cosa curiosa es que al final de cada episodio aparece la siguiente leyenda... *"Todos los hechos aquí narrados son totalmente ficticios; cualquier relación con ciertos sucesos verdaderos es mera coincidencia"*... realmente es algo curioso.

Full Metal Panic es la gran apuesta por parte de **Gonzo** y seguramente será una de las que tenga más éxito entre sus creaciones por su argumento y gran calidad visual.

Laura P. "Palmer"









Con la intención de celebrar su décimo aniversario, el estudio Gonzo prepara una nueva superproducción animada, Last Exile, con ilustraciones de Osamu Horiuchi y diseños en 3D de Taketo Kobayashi. Esta magnífica serie comenzó a emitirse en el canal nipón Tokyo el 7 de abril de este mismo año.

Last Exile se desarrolla en un mundo llamado Plestel, en el que dos grandes reinos, Anatol y Dyushis libran una feroz batalla. Al margen se encuentra Guild, un tercer grupo que vive en territorio neutral.

La gente de Guild dedica su tiempo a distribuir armas entre los dos bandos en guerra. De este modo se libran de enemigos sin necesidad de luchar, y hacen negocios al mismo tiempo.

Claus y Lavie son dos amigos de la infancia del reino de Guild, que trabajan haciendo repartos en su Vanship (un modelo de ultraligero). Su único propósito al realizar estos trabajos tan peligrosos, no es como pudiéramos pensar en un primer momento, conseguir una mayor cantidad de dinero, sino aprender y superar sus habilidades como pilotos de Vanship.

Los dos muchachos perdieron a sus padres siendo pequeños. Como éstos habían sido pilotos de Vanship. Claus y Lavie deciden convertir el empleo de mensajeros del aire, en algo más que un trabajo, haciendo de ello un











modo de vida. De ese modo, consiguen seguir los pasos de sus padres al elegir su misma profesión. Para ellos es todo un honor conseguir y aceptar todos esos encargos, y llevarlos a cabo con éxito. De este modo pueden experimentar un orgullo del que carecían tras la falta de sus padres.

Claus es especialmente firme en sus convicciones acerca del trabajo, y no quiere tener nada que ver con la guerra, pero no tiene otra opción que sobrevolar la zona donde Anatol y Dyushis están en plena lucha para entregar un paquete.

Cuando ambos están en plena misión, con el encargo de llevar un envío en pleno campo de batalla, ven volar sobre ellos un gigantesco Vanship de color rojo, que pertenece al misterioso acorazado Silvania.

Finalmente, los dos repartidores entregan su carga y regresan a salvo a casa. Después, Claus impulsará a Lavie a aceptar un encargo muy especial: entregar una muchacha. Desde ese momento sus vidas tomarán un giro extraordinario que ninguno de los dos había imaginado.

Una vez más, encontramos en una serie algo más que una simple historia, encontramos una forma de demostrar el orgullo y la determinación que caracteriza a un piloto de Vanship. Claus y Lavie son civiles, cuya única razón para sobrevolar el campo de batalla, acribillado por el fuego de las armas, es entregar una carta a un cliente.

Y para aquéllos que consideran que no pueden dejar a su cargo trabajos tan peligrosos a pilotos tan jóvenes, Lavie exhibe con gusto sus records de vuelo, y los de su compañero Claus.

Lavie:Aunque Lavie está realmente entusiasmada con su trabajo como repartidora, se estremece al ver por primera vez un campo de batalla. Ella siempre cuida de Claus, pero con el tiempo será incluso mejor que él navegando.

Claus: Una vez acepta un trabajo, Claus no desiste hasta haberlo acabado, sin importar cuán peligroso pueda llegar a ser. Puede parecer tímido en el suelo, pero sobrevolando el campo de batalla, domina los controles del Vanship con firme resolución.

Silvia "Ibory" Bosqued.
(c) Gonzo/Victor Entertainment. GDH

MONSTER COLLECTION

Seis elementos gobiernan el Universo de las seis puertas: Tierra, Agua, Fuego, Viento, Luz y Tinieblas... Hubo una vez una estirpe de magos que conocían los conjuros que podían invocar a todos los seres mágicos del Universo de las seis puertas. Se les llamó hechiceros de criaturas."

Con estas palabras da comienzo *Monster Collection*, una serie con todo el sabor de los relatos épicos y de aventura, con ese toque de hechicería, monstruos y elementos sobrenaturales que tanto atraen a la gente.

Para escribir *Monster Collection*, **Sei Itoh**, que no sabía cómo crear el personaje principal, decidió inspirarse en la novela de **Hitashi Yasuda** titulada ***El universo de las seis puertas***, en la que el protagonista, Rikor Amon, sufría enormemente al controlar a sus seres mágicos con la mente. Así pues, partiendo de esta base, **Itoh** fue un poco más allá, haciendo que Kasche, la protagonista de *Monster Collection*, sufriera en su propio cuerpo heridas y daños similares a los que recibían en la lucha los seres mágicos a los que controla.

De este modo, en esta obra no sólo tenemos una obra entretenida, sino, un interesante estudio del interior de la mente de un hechicero.

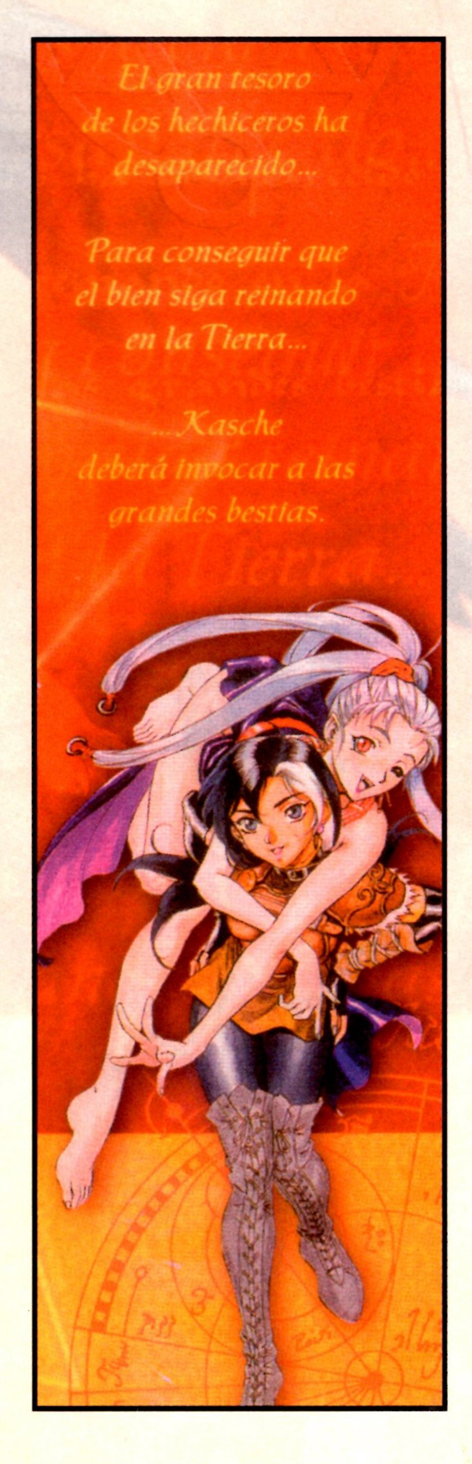
La acción comienza en Sazan, la ciudad sagrada en la que Kasche recibe clases de hechicería y brujería en la escuela de hechiceros.

Esta escuela, que hace las veces de museo, alberga numerosos objetos de brujería, entre ellos el "Guardián de la sabiduría", que, según cuenta la tradición, es la clave para hacerse con la enciclopedia Velm, el libro que contiene todos los secretos de la hechicería. Esta obra que data de la época del antiguo imperio, contiene la verdad absoluta sobre el destino de todas las personas y recoge los pilares del saber mágico de los tiempos antiguos, y quien la posea, tendrá el control absoluto sobre todas las bestias sagradas del imperio de las seis puertas.

La enciclopedia Velm es un objeto sumamente codiciado, de modo que en un momento dado la escuela sufre un ataque y alguien roba "El guardián de la sabiduría". Ante la imposibilidad de enviar a nadie mejor en busca del elemento robado y del ladrón, el director de la escuela, para evitar escándalos, decide enviar a Kasche con la misión de recuperarlos.

Siguiendo el rastro, ayudada de sus tres lobos mágicos, logra dar con Corvo, un muchacho que ha robado "El guardián" siguiendo las órdenes de un hechicero. Tras una dura pelea, Kasche consigue hacerse con la situación y "dominar" a Corvo, que queda inconsciente.

Decidida a averiguar lo que ha ocurrido con "El guardián" (ya que Corvo ya se lo había entregado al hechicero que le había contratado), espera que el muchacho recupere la conciencia para interrogarlo. Mientras tanto, Kasche se dedica a descansar y es entonces cuando sufren una nueva amenaza... ¡Les ataca una lamia! Kasche se sorprende, pues sabe que pese a que las lamias se alimentan de sangre humana y poseen dotes mágicas, nunca hacen daño a



nadie y son seres tranquilos y amables. Para librarse de este ataque, Kasche se introduce en la mente de Nastasha, que es como se llama la lamia, y poder liberarla del control que otro hechicero tiene sobre ella.

Es de este modo como nuestra protagonista averigua quién ha sido realmente la persona que ha robado "El guardián", recayendo sus sospechas sobre el señor de Wallace, encaminándose así a estas tierras para desenmascarar al delincuente.

En su aventura le acompañarán Nastasha y Corvo, contratado por Kasche, pues quiere que deje de ser un ladrón, al averiguar que nadie quería contratarlo al ser un soldado de las tinieblas.

Sei Itoh nos introduce de esta forma en un mundo poblado por seres mágicos sacados de diferentes culturas y mitologías, desde la japonesa, país de origen del autor, hasta las clásicas europeas como la romana y la griega.

De este modo, consigue hacer la obra más atractiva a los ojos de los occidentales, que, aunque están sumamente interesados en todo lo que se refiere a la cultura japonesa, están mucho más acostumbrados a oír hablar de grifos, dragones y orcos que de las leyendas del Kabuki japonés. De esta manera, **Itoh** ha sabido abrirse camino de una forma inteligente en el mercado europeo, en el que esperamos que cale y las editoriales se fijen en él y decidan editar más obras de su mano.

En cuanto a su estilo de dibujo, **Sei** tiene tal afán en ofrecernos todo tipo de detalles, que la profusión de líneas que utiliza para recrear cada una de sus viñetas, resulta en ocasiones demasiado cargada, mostrando fuertes contrastes entre blancos y negros, en los que median pocas tramas y sombreados, convirtiendo el dibujo en algo elegante y sobrio que, de otro modo, hubiera sido demasiado recargado.

Para terminar y como curiosidad (aunque los que hayáis comprado el segundo número de ***Monster Collection*** ya lo sabréis), los creadores, al ver el gran éxito de esta obra, decidieron sacar al mercado una versión infantil titulada ***Los caballeros del Mundo Mon*** (Moncolle Knights). Aunque la historia es casi igual, los protagonistas en esta ocasión son dos chiquillos llamados Rokna y Mondo, que aún van a la escuela primaria, aunque piensan en hacerse novios cuando sean mayores.

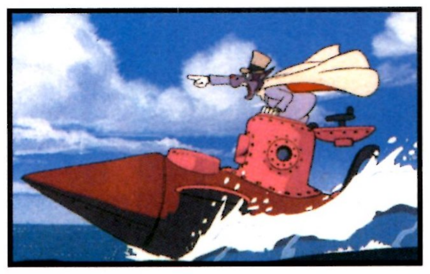
Sus aventuras comienzan cuando el padre de Rokna, un científico titulado, descubre la manera de llegar al Mundo Mon, un lugar lleno de personajes terroríficos como el Conde Collection, cuyo fin es capturar a todos los monstruos del mundo. Batch, una malvada muchacha al servicio del Conde y Guuko, la chica patosa que toda serie necesita, son otros dos de los personajes que forman parte de este cómic, que pronto verá la luz en nuestro Continente.

Silvia Bosqued "Ibory"

SHERLOCK HOLMES



E*s un detective de lo más singular... Sigue cualquier pista hasta dar en el clavo. Sherlock Holmes, es el único, es genial...*" Venga, ¿quién no se sabe de memoria esta pegadiza cancioncita? ^__^ La serie de animación de ***Sherlock Holmes***, protagonizada por simpáticos y carismáticos personajes perrunos, ha estado presente en la infancia de casi todos nosotros. Ha sido repuesta en innumerables ocasiones, pero estoy segura de que nadie puede cansarse de ella y, sobre todo, que jamás pasará de moda. ¡Es todo un clásico! Y por fin le ha tocado el turno de ser la estrella de esta sección.





Todos sabréis que el personaje de Sherlock Holmes es obra del gran autor inglés del siglo XIX, **Sir Arthur Conan Doyle**. Las productoras encargadas de la adaptación al anime fueron **Tokyo Movie Shinsha**, **RAI** y **Tv Asashi**. Sus tan sólo 26 episodios se crearon en 1984 y su título original en Japón fue *Meitantei Holmes*.

La idea de llevar a cabo esta adaptación surgió en 1981, de la mente del italiano **Marco Pagot** y así fue como la RAI colaboró con la prestigiosa **TMS**, encargada de animes de la talla de *Cat´s Eye*, *Cobra*, *Lupin III* o *Lady Oscar*. El proyecto fue muy ambicioso, no sólo por lo complejo de adaptar tramas y escenarios, sino por la original idea de convertir en canes a todos los personajes, con la idea de llegar a un público joven.

El staff técnico de la serie está compuesto por nombres muy prestigiosos: los hermanos **Marco** y **Gi Pagot** (*Calimero, Reporter Blues, Montana Jones*...), **Kyôsuke Mikuriya** (*Shon Lupin III, Ulyses 31*..), pero sobre todo destacaremos la participación del gran **Hayao Miyazaki**; cualquier aficionado al estudio **Ghibli**, no puede pasar por alto que el opening de este anime tiene la huella de **Miyazaki**, al igual que los maravillosos fondos y escenarios. Para cualquier otaku que admire su trabajo, recomiendo encarecidamente el Art Book que



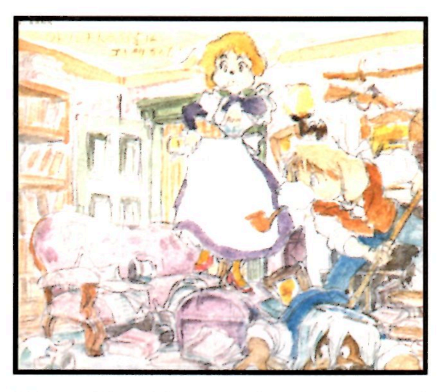




lleva por nombre ***The Art of Sherlock Holmes***, su precio es algo elevado, pero no os arrepentiréis de pagarlo cuando veáis esos maravillosos Story Boards o las acuarelas (tenéis una muestra en nuestro CD).

Volviendo a ***Hayao Miyazaki***, es importante aclarar que, pese a que muchos creen erróneamente que él participó en toda la serie, su colaboración sólo se tuvo en los seis primeros episodios, aunque su influencia se mantuvo durante el resto de la obra.

El episodio piloto de la serie fue ***La pequeña cliente***, que es el episodio número tres y donde



Miyazaki colaboró en la realización, el story board de los escenarios y la puesta en escena. Para mi gusto, uno de los mejores capítulos, donde es una listísima y encantadora niña quien contrata a nuestro querido detective para que descubra quién ha raptado a su padre.

Como todos ya sabéis, la acción transcurre en Londres, el protagonista de este anime es el joven detective Holmes, un personaje juicioso, desordenado, intuitivo y con un gran don para fijarse en los detalles que a cualquier persona normal le pasan desapercibidos a primera vista. Le acompaña siempre el fiel Doctor Watson, su amigo, su ayudante y un personaje clave a la hora de resolver los misterios. Ambos viven juntos y se alojan en la casa de la encantadora, joven y viuda Señorita Hudson (ya sé que era una perra, pero os puedo asegurar que tiene muchos admiradores otakus por su feminidad y belleza).

Cada episodio es autoconclusivo, es decir Holmes y Watson se encargan de resolver un robo, misterio o enigma, ya sea porque han sido contratados o porque algo les llama mucho la atención. Normal y paralelamente, también el cuerpo de policía de Scotland Yard, dirigido por el inspector Lestrade, se ocupa de ello, pero siempre suelen aparecer justo al final del episodio, cuando Holmes ya ha resuelto el caso y ellos sólo deben arrestar a los culpables. Aunque a lo largo de la serie aparecen varios "malvados", el enemigo por excelencia de Holmes y Lestrade es el carismático profesor Moriarty y sus dos torpes secuaces (en versión moderna serían algo así como el Team Rocket de ***Pokémon***).

A pesar de los artilugios que utilizan, de sus rebuscados planes e intentos de fuga, nunca se salen con la suya, de eso ya se encargan Holmes y Watson, que siempre les chafan los planes. El profesor Moriarty con su monóculo, su sombrero de copa y su capa al viento es un malo entrañable (¿quién no recuerda su famosa risa? "Ja, je, ji, jo, ju..."). Acabas encariñándote con él y en más de un episodio lamentas que el pobre no pueda llevarse el pato al agua, aunque sólo sea por una vez...

¡En fin! Sólo puedo contaros maravillas de una serie que me enseñó a descubrir a uno de los más grandes detectives de ficción y que, desde el primer instante, se hizo un huequecito en el corazón de una servidora. ¡ Y estoy segura que también en el tuyo!

Ryoko
(c) Studio Ghibli





Ohayo!

Hola! Somos **Palmer** y **Ryoko** ^__^. Hemos aprovechado que **Ridli** y **Motormouth** se han llevado a la cámara de torturas a unos compañeros que no han entregado a tiempo para colar unas paginitas extra en la Dokan de este mes XD. -**Palmer**: Si el mes que viene no nos leéis en nuestras secciones habituales ya sabréis lo que ha pasado.

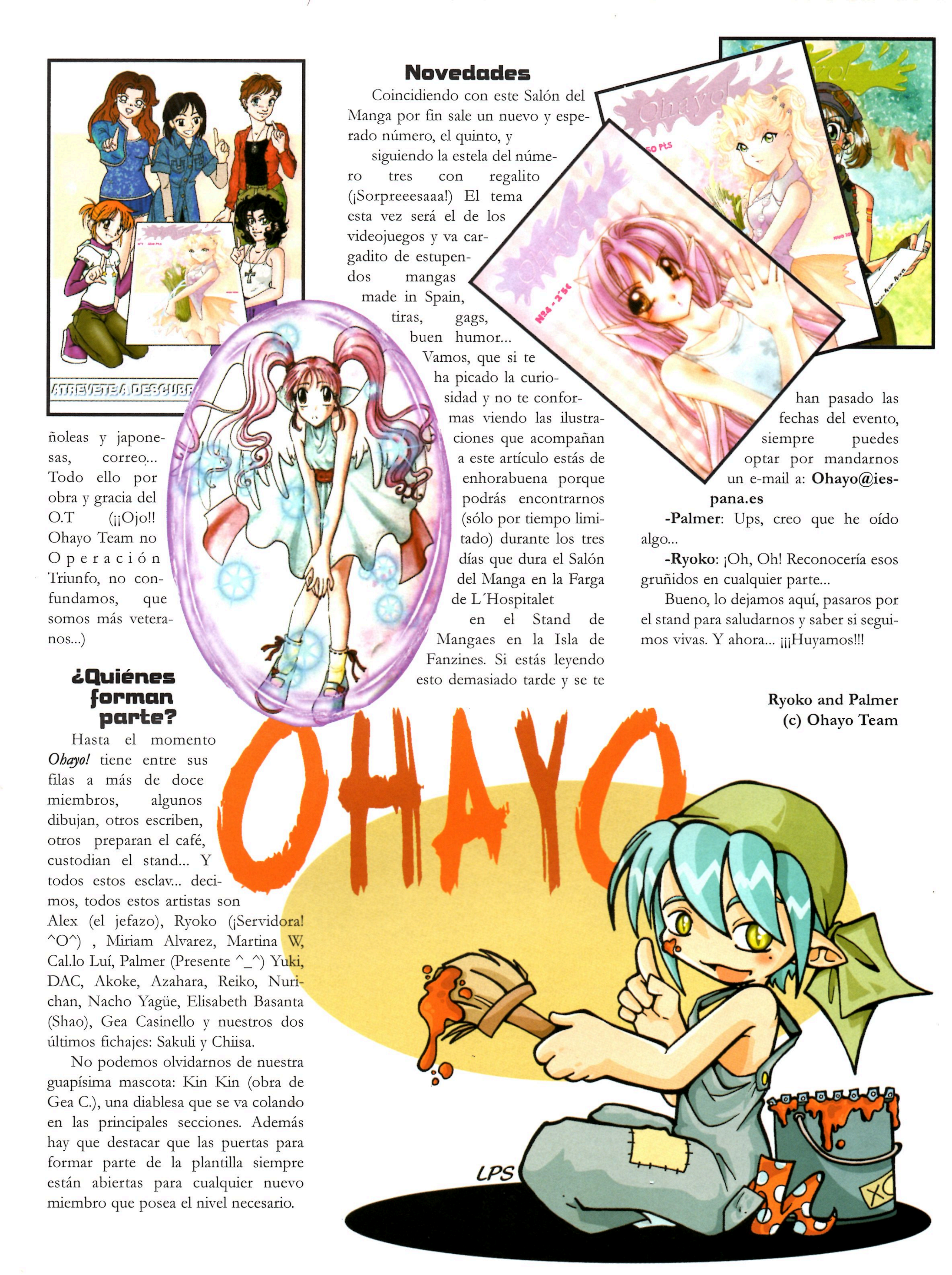
-**Ryoko**: ¡Bah! Por unas paginitas, ese par no nos matará (¡¡Espero!!).

Bueno, pues aquí estamos otakus, listas para presentaros nuestro fabuloso fanzine: *Ohayo!* ¡Os vamos a hablar largo y tendido de él y de un montón de novedades! Pero bueno, si aún no lo conoces (muy mal, eh?!) sigue leyendo y no te pierdas detalle, que merece muy mucho la pena.

¿Qué es *Ohayo!*?

Ohayo! es un fanzine (publicación de fans para fans) que nació en mayo del 2000 con el propósito de dar a conocer a todas aquellas personas a las que les gusta dibujar y buscaban una oportunidad. Desde su primera aparición ha ido aumentando tanto en número de páginas, como en calidad, en plantilla y en seguidores. En la actualidad tiene más de 100 páginas en b/n, portada y contraportada a color y el precio nunca ha variado ¡¡Sólo 2,5 €!! Hasta el momento consta de cinco ejemplares y un especial que sólo incluye mangas autoconclusivos.

Cada *Ohayo!* se ha centrado en un tema en concreto: Magical Girls, Idol Singer, Fantasía Heroica, animes deportivos... En cada número, además de tiras cómicas, ilustraciones, parodias, mangas autoconclusivos y de continuación podéis encontrar divertidos artículos, la sección Paper Jokes, el polémico Flash con plagios y curiosidades espa-



ñoleas y japonesas, correo... Todo ello por obra y gracia del O.T (¡¡Ojo!! Ohayo Team no Operación Triunfo, no confundamos, que somos más veteranos...)

¿Quiénes forman parte?

Hasta el momento *Ohayo!* tiene entre sus filas a más de doce miembros, algunos dibujan, otros escriben, otros preparan el café, custodian el stand... Y todos estos esclav... decimos, todos estos artistas son Alex (el jefazo), Ryoko (¡Servidora! ^O^) , Miriam Alvarez, Martina W, Cal.lo Luí, Palmer (Presente ^_^) Yuki, DAC, Akoke, Azahara, Reiko, Nurichan, Nacho Yagüe, Elisabeth Basanta (Shao), Gea Casinello y nuestros dos últimos fichajes: Sakuli y Chiisa.

No podemos olvidarnos de nuestra guapísima mascota: Kin Kin (obra de Gea C.), una diablesa que se va colando en las principales secciones. Además hay que destacar que las puertas para formar parte de la plantilla siempre están abiertas para cualquier nuevo miembro que posea el nivel necesario.

Novedades

Coincidiendo con este Salón del Manga por fin sale un nuevo y esperado número, el quinto, y siguiendo la estela del número tres con regalito (¡Sorpreeesaaa!) El tema esta vez será el de los videojuegos y va cargadito de estupendos mangas made in Spain, tiras, gags, buen humor... Vamos, que si te ha picado la curiosidad y no te conformas viendo las ilustraciones que acompañan a este artículo estás de enhorabuena porque podrás encontrarnos (sólo por tiempo limitado) durante los tres días que dura el Salón del Manga en la Farga de L´Hospitalet en el Stand de Mangaes en la Isla de Fanzines. Si estás leyendo esto demasiado tarde y se te han pasado las fechas del evento, siempre puedes optar por mandarnos un e-mail a: **Ohayo@iespana.es**

-Palmer: Ups, creo que he oído algo...

-Ryoko: ¡Oh, Oh! Reconocería esos gruñidos en cualquier parte...

Bueno, lo dejamos aquí, pasaros por el stand para saludarnos y saber si seguimos vivas. Y ahora... ¡¡¡Huyamos!!!

Ryoko and Palmer
(c) Ohayo Team

Inu Yasha

Inu-Yasha es el último título de la famosísima mangaka, **Rumiko Takahashi**. El título original de esta obra, la más reciente de esta autora es, ***Sengoku Otogizôshi Inu-Yasha***, algo así como: "La fantástica historia de los reinos combatientes Inu-Yasha". Esta obra es tan reciente, que incluso se sigue publicando en Japón, donde goza de una salud magnífica, de hecho acaba de salir al mercado su tomo recopilatorio número 31, por lo que no es extraño que ***Inu-Yasha*** llegue a alcanzar una extensión similar a la de la obra más conocida de **Takahashi**: ***Ranma ½***.

Además, para alegría de los aficionados españoles, gracias a **Glénat** podemos disfrutar de ambas series, en formato tankoubon, de una gran calidad y extensión, vamos en la línea a la que nos tienen acostumbrados.





El argumento principal gira en torno a una adolescente de 15 años, japonesa por supuesto, de nombre Kagome. Es una estudiante normal, que vive en un templo, en Tokio, con su madre, su abuelo y su hermano. Un buen día, la chica encuentra un pozo en el templo, en el que cae accidentalmente por culpa de un cienpies. Afortunadamente, no sufre ningún daño, pero se encuentra con que ha viajado hasta el pasado, concretamente quinientos años antes de su época, a la Era Sengoku.

En este lugar, Kagome conoce a un extraño ser medio demonio, medio humano con características caninas, Inu-Yasha (que significa Perro-Demonio), al que revive por accidente.

Este demonio se había apoderado, cincuenta años antes, de la "Joya de las cuatro Almas", porque entre otras cosas, tenía el poder de convertirlo en un demonio completo. Pero una sacerdotisa, Kikyô, le quitó la joya y lo clavó a él a un árbol lanzándole una flecha al pecho que lo dejó fuera de combate. Pero al llegar Kagome, ésta le extrae la flecha, rompiéndose el encantamiento.

Inu-Yasha se convierte en el acompañante de Kagome en este mundo, él es hijo de un Demonio-Perro que dominaba las tierras del Oeste y su madre era aparentemente una princesa humana. A causa de este mestizaje, Inu-Yasha no es aceptado por ninguna de las dos razas a las que pertenece, ni siquiera por su propio hermano, y además quedó huérfano siendo muy pequeño, lo que tampoco ayuda. Tiene un carácter gruñón, es muy arrogante, desconfiado y tiene muy mal genio, pero como no podía ser de otra manera, en el fondo tiene su corazoncito, y a veces demuestra ser más generoso y caritativo de lo que le gustaría aparentar.

Su mayor deseo es convertirse en un demonio completo, y para eso necesita la "Joya de las cuatro Almas", una piedra mágica que se dividió en fragmentos, cada uno con distintos poderes, de manera que Kagome e Inu-Yasha emprenden la búsqueda, antes de que la chica pueda volver a su época.

Tras todo esto hay una historia mucho más profunda, Kagome resulta ser la reencarnación de una sacerdotisa que no podía ser otra que Kikyô, la mujer que había atrapado a Inu-Yasha en el árbol. Cuando Kikyô murió, fue incinerada con esta joya entre sus manos. En realidad lo que había ocurrido fue que Inu-Yasha y Kikyô habían hecho muchos años atrás un pacto, por el cual, ella le entregaría la Joya para convertirse, no en demonio sino en humano y vivir juntos (sí, estaban enamorados,



quién lo diría). Pero como siempre ha de ocurrir algo, Naraku, el enemigo de Inu-Yasha, les engañó, haciendo que Kikyô le traicionara y le disparase la flecha que lo atrapó en el árbol en el que lo encontró Kagome.

Pero para complicar más la trama, Kikyô es revivida por una ogresa, que utiliza parte del alma de Kagome para devolverle la vida. Kikyô a partir de entonces sólo buscará vengarse de quien cree que la traicionó, Inu.

La misión de Kagome es la de responsabilizarse del cuidado de la Joya de las cuatro Almas, codiciada por todos los demonios, espectros, zombis, fantasmas y seres malvados que se van encontrando, entre los que podríamos contar al propio Inu. Pero como la Joya se rompió en pedazos, se ve obligado a convertirse en un aliado en la búsqueda de los fragmentos, a la que se unen diversos compañeros como Shippou, Miroku y Shango.

Sin embargo, a lo largo de la historia, Kagome empieza a manifestar algunos poderes, como la capacidad para detectar cosas invisibles para los demás, y se convierte en una habilidosa arquera capaz de purificar todo el mal, añadiéndose además el hecho de que ha de llevar adelante su vida cotidiana en su propia época, a lo que se une sus sentimientos por Inu que no le facilitan la vida, precisamente. Sin embargo, no todo iban a ser problemas, y para regocijo de la chica, el collar que luce Inu, es parte de un hechizo de control que tiene sobre él, de manera que cuando ella dice "Osuwari" (sentado), acaba en el suelo.

La autora de este manga, recientemente llegado a nuestras manos, es ni más ni menos que **Rumiko Takahashi**, una de las creadoras más reconocidas, ya no sólo en Japón, sino a nivel mundial, y al mismo tiempo una de las que más ejemplares de sus obras vende, con más de 100 millones de copias, sólo en Japón, de toda su obra.

Nació en 1957, pero esto de dibujar mangas no le atrajo hasta bastante tarde. Fue al entrar en la Universidad, cuando inició su andadura artística al ingresar en la Escuela Gekiga son-Juku, una famosa escuela de manga fundada y dirigida por **Kazuo Koike**, autor de la magnifica *Lone Wolf and Cube*, (que parece que va a editarse en breve en España). **Rumiko** no destacó al principio por nada en particular, pero fue capaz de desarrollar un estilo propio y una narrativa muy característica, y al término del curso encontró su vocación. Su fuerte son los personajes con gran personalidad, influencia de **Koike**. **Rumiko** utiliza muchos personajes, pero sin perder el hilo de la trama argumental, que trata uno por uno, desarrollando sus personalidades. Su dibujo es de líneas suaves y sólidas, muy reconocible, que no hace gala de un virtuosismo extremo, pero que consigue llegar al lector. Los personajes gustan al público masculino, pero al mismo tiempo, tienen una delicadeza femenina que atrae también a muchas lectoras. Además no podemos olvidarnos del destacado componente cómico que despliega en todas sus obras, que las convierte en altamente adictivas. En el caso de *Inu-Yasha*, hay más acción que humor, pero también está presente. **Rumiko**



Takahashi es autora de un gran número de mangas, pero los más famosos son: *Urusei Yatsura*, las aventuras de una extraterrestre llamada Lum, con una larga melena verde, vestida con un bikini de tigre y dos pequeños cuernos, que se dedica a incordiar a un adolescente con las hormonas desatadas y víctima permanente de la temperamental extraterrestre. En 1980, de forma paralela a la obra anterior, publica *Maison Ikkoku*, que cuenta las relaciones entre una joven viuda, dueña de una pensión y uno de sus huéspedes, un joven que intenta entrar en la Universidad. Carente de los habituales momentos fantásticos y disparatados, se centra más bien en la vida cotidiana de los personajes.

En 1987, ve la luz su obra más famosa con diferencia, *Ranma ½*, la historia de un chico que se convierte en chica al contacto con el agua fría, y vuelve a su estado original con agua caliente.Finalmente, su éxito más reciente es *Inu-Yasha*, que actualmente se está publicando en Japón, en la revista semanal Shonen Sunday, de Sugakukan.

Además, cuenta con una versión en anime, de aproximadamente 115 capítulos, de unos 25 minutos de duración y dos películas. E incluso nos han llegado noticias de que cierto canal autonómico, está negociando la compra del anime, así que, tal vez lleguemos a disfrutar de ella en breve. De momento, sólo nos queda hacerlo con la versión impresa, que no es poco, así que echadle un vistazo.

Zahira Moreno
Cristina Tajada

SCRAPPED PRINCESS

En *Scrapped Princess* (La Princesa Abandonada) encontramos algo parecido a una mezcla de todos esos cuentos infantiles, que todos sabemos o hemos escuchado alguna vez, y que tanto gustan a las grandes compañías occidentales como **Disney** o **Dreamworks** para ser adaptadas a la gran pantalla. En este caso tenemos a Pacífica, la dulce princesita que es abandonada en el bosque para que muera, ya que el gran "Santo Grende", un oráculo temido incluso por los poderosos reyes, profetizó que la reina tendría dos hijos, de los cuales uno sería una niña capaz de destruir el reino. La predicción de Grende proclamaba que cuando la niña cumpliera los 16 años destruiría el mundo, de modo que, para evitarlo, mandaron asesinar a su propia hija. Pero quince años después, se descubre que alguien traicionó al reino y que la niña sigue con vida. Pacífica fue encontrada y criada por un herrero como uno de sus propios hijos, aunque sin ocultarle en ningún momento su verdadero origen y cruel destino que le espera.







Cuando fallece su padre adoptivo, son sus hermanos Shannon y Raquel Kathule los encargados de cuidar de ella, convirtiéndose en los guardianes de la princesa abandonada, protegiéndola en todo momento de los constantes ataques de asesinos enviados por las sectas de Grende y del reino de Mauzel del que se supone que es heredera.

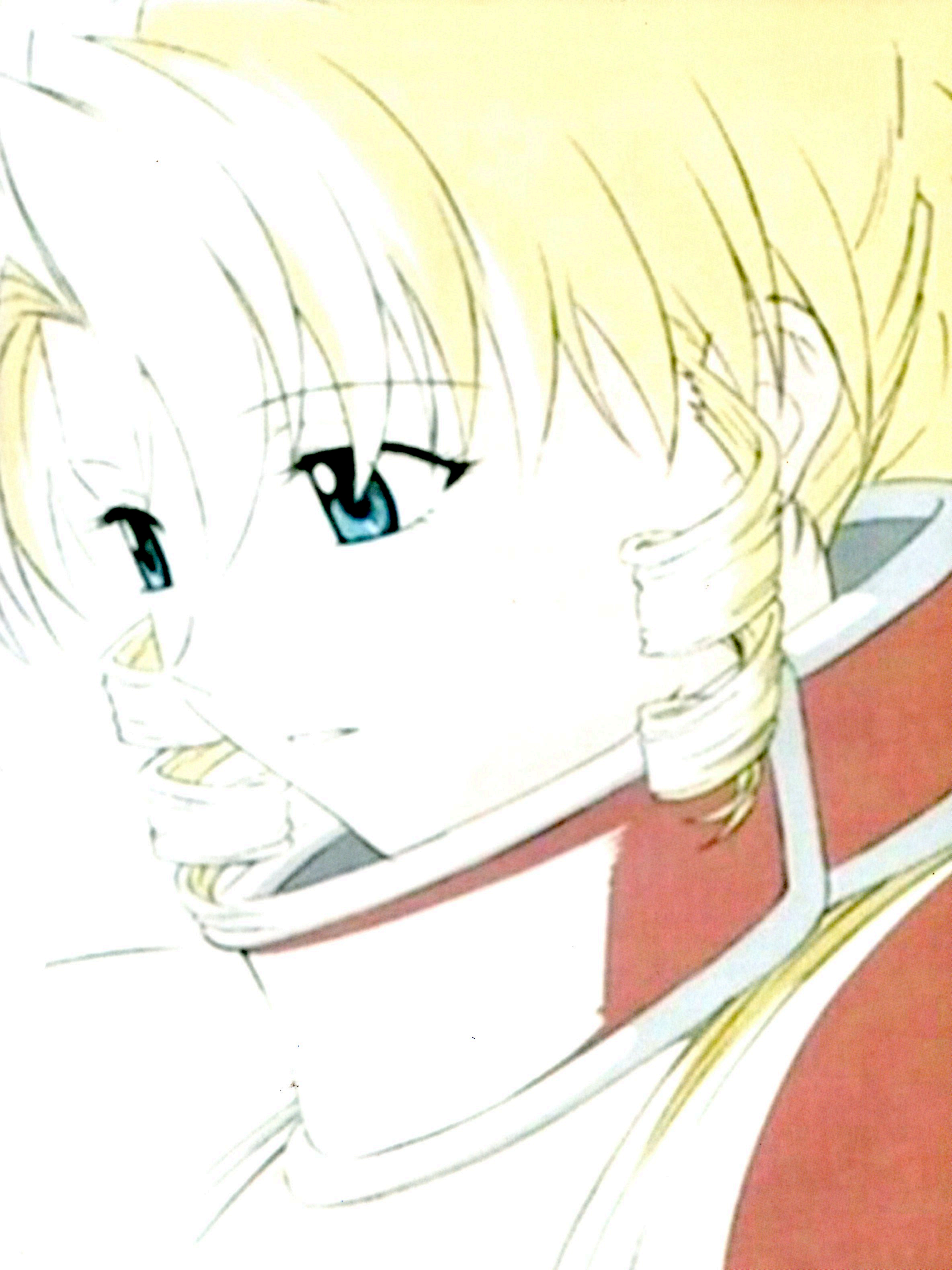
Además de tener que encargarse de





evitar que Pacífica sufra algún daño, también han de ganarse la vida, para lo cual entran a trabajar en una Tahona, o lo que es lo mismo, una panadería. Este trabajo no le hace ni pizca de gracia a Pacífica, pues cree que le ha tocado ejercer uno de los trabajos más degradantes que pudiera imaginar. Ha de disfrazarse







de dragón para atraer al público, una práctica publicitaria que si bien es efectiva, también es cierto que resulta algo vergonzoso, sobre todo, sabiendo que ella es princesa y que posee en sus manos el destino del mundo.

Scrapped Princess es una idea original de **Ichiro Sakaki**, que como antes he dicho, debió quedar enormemente impresionado en la infancia por cuentos como *La bella Durmiente* o *Blancanieves*, y, sin duda, pensó en sacar provecho de este tipo de historias, cuyas protagonistas siempre son angelicales y desamparadas princesitas, que enganchan con toda clase de públicos.

La adaptación del guión a imágenes se las debemos a dos grandes artistas: **Takahiro Komori**, ilustrador encargado del diseño de personajes y **Yoshinori Ishinuma**, encargado de los fondos de la serie, que merecen una mención aparte, al igual que la música, que combina música orquestal, o lo que podríamos llamar clásica, con melodías obtenidas de instrumentos de carácter étnico, algo que hace que la serie sea original pese a caer en multitud de tópicos.

PERSONAJES

PACÍFICA KATHULE

Pacífica es en realidad la princesa abandonada, la supuesta muchacha que traerá la desgracia al mundo al cumplir los 16 años. Es una chica alegre a pesar de saber lo que dice la predicción. En su interior se siente culpable por no ser una chica normal, aun así, sigue su camino junto a sus hermanos que siempre están con ella.

SHANNON KATHULE

Es el hermano mayor de Pacífica y, al igual que Raquel, la protege de todo mal. Siempre la está molestando, pero en el fondo la quiere mucho. Él es el espadachín del grupo, un hábil guerrero que puede derrotar a docenas de guerreros él solo. Gracias a su gran pericia con la espada sale victorioso de todos los enfrentamientos con la guardia de Grende y Mauzel.

RAQUEL KATHULE

Hermana mayor de Pacífica al igual que Shannon (del que es gemela) la protege de todo aquél que trate de hacerle daño, ya que su padre fue quien la salvó. Ellos no creen en la predicción del "Santo Grendel", oponiéndose a todos sus seguidores. Raquel es la hechicera del grupo, es extremadamente peligrosa usando hechizos cortos que terminan convirtiéndose en magias muy fuertes por su gran poder mágico.

CHRISTOPHER ARMALITE

Es el primer enemigo serio de la serie. Chris tiene varios encuentros con Shannon en los que se ve su habilidad con las armas. Secuestra a Winnia para que Shannon vaya a rescatarla y así eliminarlo de una vez por todas.

LEOPOLDO SCORPSE

Es el hijo de un señor feudal de una región muy importante. Su sueño es convertirse en un caballero de elite. Se encontró con Pacífica por accidente y cuando la vio le pidió matrimonio inmediatamente. En realidad, él no está enterado de que Pacífica es la princesa abandonada, aun así, acompaña a la muchacha y a sus hermanastros en su viaje para abandonar el continente.

WINNIA CHESTER

Es la mejor amiga de Pacífica, y aunque se entera por Chris de que en realidad es la princesa abandonada, sigue siendo su amiga, animándola y pidiéndole que regrese algún día al pueblo donde ella vive.

ZEFIRIS

Su identidad es desconocida. Ayuda a Pacífica y compañía en ciertos momentos, advirtiéndoles de los peligros. Zefiris es una imagen creada a distancia. La identidad de quien creó esa imagen es desconocida.

Ésta es una serie muy apropiada para aquéllos que echen de menos los cuentos de hadas en sus vidas, pero dándole ese toque de realismo que aporta el hecho de que la princesa trabaje en lugar de ser acomodada.

Silvia Bosqued "Ibory"
© Gonzo





FLY
DRAGON QUEST

Me lo contó mi abuelo... hace muchísimo tiempo, hubo un caballero que empezó una lucha despiadada contra el gran mago negro que se dedicaba a hacer sufrir a los habitantes de la Tierra... Así es cómo empieza esta famosa adaptación del videojuego de **Enix** llamado *Dragon Quest*, conocida por estos lares como...

LAS AVENTURAS DE FLY

(NdM: Este artículo contiene spoilers de la serie, así que seguid leyendo bajo vuestra responsabilidad)

La historia nos sitúa en la isla de Dermlin, donde un buen día el viejo brujo Blas encuentra en la playa un pequeño bebé humano. Éste junto a los otros monstruos que residen en la isla deciden adoptarlo. Pasan 10 años y el pequeño Fly sueña en convertirse en un gran caballero, pero su abuelo quiere convertirle en un gran mago e intenta inculcarle el arte de la magia dando resultados nefastos. Tras un accidente con unos humanos que se hacen pasar unos héroes para robar a Tame (una gota dorada con alas), Fly conoce al rey de Lomos y desenmascara a los héroes falsos. Después de esta primera aventura, todo vuelve a la normalidad, hasta que un extraño barco proveniente del reino de Papunika desembarca en la isla, presentando a una bella joven llamada Liona, futura reina de Papunika. Ésta entablará una fuerte amistad con el pequeño Fly, debido a que la salva en un ataque de rabia desesperado de unos sirvientes que la quiere matar mediante la máquina asesina del rey demonio... y así será cómo veremos que el pequeño Fly no es un chico normal, pues una extraña señal le sale de la frente en forma de dragón cuando se enfada dotándolo de poderes mágicos. Tras la despedida de la princesa Liona, un buen día los monstruos apacibles de la isla se vuelven violentos debido a la resurrección del mago negro, incluso el bondadoso brujo Blas es afectado por esa influencia maligna. La aparición de Ivan (maestro de héroes) hace que los monstruos vuelvan a su estado normal, mediante la técnica purificadora "Majokator".

Ivan, junto el aprendiz de mago Pop, han sido enviados por Liona para instruir al joven Fly en el arte de la espada y la magia. Así es como Fly empezará un duro entrenamiento de sólo tres días, y en medio de uno de esos entrenamientos, dentro de una cueva aparece Hadlerk, el antiguo mago negro convertido ahora en el general del ejército del rey demonio Burn. Éste, tras sufrir para dominar la Tierra hace quince años una humillante derrota de un joven Ivan, ha vuelto a resurgir gracias al poder de Burn. Tras el auto sacrificio de Ivan y la bruta paliza que recibe de un Fly encolerizado, éste huye con ganas de venganza.

De este modo Fly y Pop emprenden un largo viaje para derrotar al ejército de mago Burn y así vengar la muerte de su querido maestro Ivan. Durante el viaje tendrán que ir luchando contra los comandantes que Hadler les irá enviando. Nuestros



dos compañeros no estarán solos en esta lucha, ya que conocerán a Mam, una chica que también fue discípula de Ivan y que fue entrenada como una guerrera. Muchos de los enemigos acabarán también uniéndose a la causa de Fly; es el caso del cocodrilo humanoide Crocodin, o de Hyunkel, el primer alumno de Ivan que fue engañado por el ejército de mago negro.

Mediante varios combates épicos, Fly deberá hacer frente a su origen, pues el comandante de los superdragones es ni más ni menos que Baran, su padre, descubriendo así que es un caballero del dragón, un guerrero que surgió para equilibrar el poder entre demonios, humanos y monstruos. Tras una pequeña crisis de amnesia Fly consigue poner entre la espada y la pared a su padre y éste acabará ayudándolo aliándose con él en los momentos más críticos, hasta salvarlo, sacrificando su propia vida en una mítica lucha contra un Hadler genético. Así irán sucediendo combates y se irán desvelando misterios como el verdadero rostro del mago negro Burn, que se escondía detrás de una sombra, resurrecciones inesperadas como la de Ivan... hasta llegar al combate final, donde el pequeño Fly morirá para salvar a los suyos de monstruo final creado por el verdadero Burn (si supierais quién es, os quedaríais de piedra), y consagrándolo así como un héroe legendario. El manga es muy extenso, pues llegaron a ser 37 tomos guionizados por **Riku Sanjo** y dibujados por **Koji Inada,** siendo su única obra de éxito (pues después de la serialización de ***Dai no daiboken*** desaparecieron de las páginas del Shonen Jump).

EL ANIME

La TOEI Animation, viendo la fama que estaba gozando la adaptación de este famoso videojuego decidieron pasarla al anime, y así fue cómo en 1991 a las siete de la tarde en la TBS empezaba la emisión de dicha serie. A lo largo de los 46 episodios que duró la serie (que sólo abarcaba los 10 primeros tomos), se nos narra las primeras hazañas del joven Fly y sus amigos. Debido a que la TOEI tenía proyectos más ambiciosos (entre ellos la animación de ***Sailor Moon***) decidió cortar la serie. La animación en general es buena, con algunos episodios supercutres y otros muy bien dibujados. Destacar también sus fondos elaborados con acuarelas, que le daban un tono muy bonito y épico. Apenas hay diferencias entre manga y anime, es muy fiel, sólo destacar el final, pues en el anime, en la batalla contra Baran, éste no consigue que su hijo Fly pierda la memoria y decide enfrentarse en otra ocasión, así Fly, Pop, Liona y Crocodin parten en busca de nuevas aventuras para así mantener la paz en todo el mundo. En el manga, Fly pierde la memoria y eso conllevará a que todos los amigos de Fly intenten protegerlo para que su padre no se lo lleve; hasta que después de vencer a todos los secuaces de Baran, que Henki consiga una armadura y que Pop se sacrifique, Fly recobra la memoria y tiene lugar una épica batalla

Aparte de esta serie de anime, se proyectaron en los cines tres películas sobre dicha serie de una hora de duración más o menos, que ahora pasaré a comentar:

DRAGON QUEST
DAI NO DAIBOKEN

Remake del episodio 2 y 3 de la serie donde la princesa Liona visitará la isla

de Fly, sólo con la pequeña diferencia que el enemigo final de la película será el rey demonio Hadra, un demonio de piedra y con seis brazos. Destacar que en esta peli presenciaremos por segunda vez el extraño poder que tiene Fly cuando le aparece la señal del dragón en la frente.

DRAGON QUEST OGHARE ABAN NO SUTZUKA WAZA

En este segundo film los acontecimientos pasan después de que Fly venza a Hyunkel. Mientras nuestro trío de amigos siguen su viaje en busca del rey demonio son envestidos por una extraña figura que resulta ser... ¡el maestro Ivan! Pero todo es una farsa, ya que es un plan ideado por Saboera y Hadler. Esta vez el enemigo a vencer será Beldsa, un ser demoníaco que lleva serpientes incrustadas en la cabeza. Fly conseguirá vencerlo y salvar al reino de Romos.





DRAGON QUEST BUCHIYABURE!! SHINSE IROKU DAISHOGUN

¡La única película que he podido ver! Después del combate contra Freizard, Hadler está muy preocupado, pues dos de sus mejores guerreros se han pasado al bando contrario y Bara se ha sublevado. Es entonces cuando entra en acción el ejército de las sombras capitaneado por Galvassu, que en su ataque al reino de Papunika (que en ese mismo momento se está reconstruyendo) envenenan a Mam y desafían al joven Fly a vencer a los seis componentes del ejército de las sombras él solito. Tras una somanta de palos con la inesperada ayuda de Hyunkel y Crocodin, Fly consigue mediante un ataque combinado con sus aliados vencer a Galvassu y curar a Mam.



MERCHANDISING

Aparte de los 37 volúmenes que componen el manga, por su parte **Shonen Jump** regaló a lo largo de la serie bastantes tarjetas telefónicas con ilustraciones. Cómo no, otras compañías como **Bandai** sacaron su colección de muñecos articulados. En un principio eran seis: Fly, Pop, Hyunkel, Baran, Crocodin y Hadler. Más tarde se incluirían dos muñecos articulados más de Fly con la armadura que lleva en la lucha contra Baran y la otra con la armadura que llevará a lo largo de toda la saga restante hasta el final (inédita en el anime).

Bampresto también sacaría una colección de muñecos estáticos de plástico, en el que están todos los personajes que aparecieron en la serie de anime, desde Fly hasta los soldados que acompañan al rey de Lomos. ¡Están todos! Sacaron hasta una edición limitada de la







princesa Liona atrapada en el hielo, también sacaron muñecos más pequeños tipo huevo Kinder (con peana y todo), peluches monísimos de Tame ,una figura de vinillo de Fly, la espada de Papunika, el emblema de Ivan, las míticas colecciones de tarjetas... Vamos, un sinfín de merchandising que ya nos gustaría a nosotros que llegara.

Por desgracia, aquí es superdifícil de encontrar, yo he encontrado cosillas siempre en los salones y de milagro; mi última adquisición fue hace dos salones, en el que encontré... ¡un muñeco de Fly de **Bampresto**!

Aparte, destacar que Shonen Jump sacó un perfect book de la serie, explicándote todos los secretos y curiosidades.

FLY EN ESPAÑA

En TVC (donde vi por primera vez *Fly*) se emitió por primera vez la serie en substitución de *Dragon Ball* ante la escasez de episodios nuevos (en plena época Frezer), y la presentaron como una con-

tinuación a ***Dragon Ball***. Los fans de la serie se dieron cuenta de la diferencia, y mucha gente se desinteresó pensando que verían *kames* y transformaciones bestias... Las cadenas autonómicas compraron la serie de Francia, y a pesar de que no se mutilaron las imágenes del opening y del ending (cosa rara de los franceseses), sí que se cambió la música, sonando una canción que más que rolera y heroica sonaba a música de acampada (si escucháis el opening francés todavía es más bestia).

Se ve que lo tenían todo bien montado, pues sacaron los muñecos de **Bandai** de la serie, y es más, lo anunciaron por televisión. ¡Recuerdo ver un anuncio en Tele5 y todo! **Panrico** sacó los pastelitos con cromos de la serie hechos por algún mal dibujante...

Planeta compró los derechos del manga y sacó a la venta de forma quincenal. La serie en formato cómic-book de treinta y dos páginas se cerró por falta de ventas y no era de extrañar, pues las portadas estaban mal pintadas y no eran muy atractivas que digamos... la verdad es que fue un estropicio de edición, tanto por la traducción como por el diseño (ese color amarillo apagado... ¡qué repelús!). Aparte cortaron la serie en pleno comienzo de una saga, dejándonos a todos con las ganas. Fueron muchas las cartas que yo mismo mandé a **Planeta** para que, por lo menos, publicaran el siguiente tomo, donde por lo menos esa saga concluía...

En pleno agosto de este año K3 volvió a emitirla a las tres de la tarde para regocijo de los fans de la serie .

CURIOSIDADES

Fly es una adaptación a los videojuegos de ***Dragon Quest*** y en el manga hay muchas referencias a ello. Por ejemplo: la lucha entre el joven maestro Ivan y Hadler como rey demonio es igual que el Dragon Quest 1, llevan incluso los mismos trajes. Del ***Dragon Quest 2*** hacen referencia al ejército de flamas de Freizard, y el **3** es donde está basado el manga de ***Fly***, por lo que todos los monstruos que aparecen están inspirados en esa parte del videojuego, aparte los héroes falsos van vestidos igual que los protagonistas del videojuego. Los otros ***Dragon Quest*** (hasta seis más o menos) también son referenciados en el cómic, ya que aparecen monstruos de todas las sagas restantes.

Otra de la curiosidades viene dada por el nombre del prota, ya que en realidad se llama Dai y no Fly. Eso es debido a que la versión española se dobló a partir de la francesa; éstos, al ver que el nombre original en su lengua al pronunciarlo daba la sensación de que el niño se llamara muerte, decidieron cambiarlo por el de mosca en inglés...

Otra de las curiosidades es que en el perfect book de ***Fly*** salimos como los pioneros en Europa en publicar y emitir ***Fly***.

¡¡¡Y la última cosa es que existen diseños en anime de Baran transformado en dragón, Henky con la nueva armadura y toda la cofradía del dragón!!! Eso es debido a que en un principio la serie no se iba a cancelar y se hicieron esos diseños, al igual que una compañía juguetera tenía los moldes de Mam con el traje de ninja y chiu.

Bueno, me despido esperando que alguna editorial recupere ese clásico olvidado y lo publique íntegramente ¡un saludo!

DAC
(c) TOEI



INFLUENCIA DE WATARU YOSHIZUMI EN EL SHOUJO MANGA

Es posible que en ningún otro país tenga tanta importancia un género de cómic destinado principalmente al público femenino, únicamente en Japón. Y no sólo con las mujeres como receptoras del mismo, sino como creadoras extremadamente originales y versátiles.

A pesar de lo que se pudiera creer, los pioneros en el género shojo fueron hombres, aunque ya en los años 50 empezaron a aparecer las pioneras, mujeres que cultivaron un estilo propio, cuyas características se han ido afianzando a lo largo del tiempo, gracias a la labor de las mangakas más actuales.

Actualmente, en España, posiblemente la autora de shojo manga más conocida del momento sea **Wataru Yoshizumi**, para más señas autora de mangas como *Marmalade Boy, Solamente tú, Somos chicos de menta* y la de más reciente aparición, *Random Walk*.

Wataru Yoshizumi ha sido justamente considerada, junto con **Naoko Takeuchi** (autora de la archiconocida *Sailor Moon*), como una de las principales renovadoras del género shojo en los 90.

A pesar de que trabaja con seudónimo, ha conseguido que su nombre sea fácilmente reconocido allá por donde sus obras llegan a ver la luz. Esta autora debutó en 1984, con *Radical Romance*, y continuó publicando diversas historias cortas que se recopilaron en un único tomo titulado *Quartet Game*, que ha sido publicado hace poco tiempo en España por **Planeta**.

Continuó con ***Solamente tú***, historia recopilada en dos tomos, en la que **Wataru** hace gala de su gran habilidad para retratar a unos personajes muy cercanos, dentro de unas situaciones aparentemente cotidianas y que no son ni de lejos habituales. En este caso, la protagonista es una estudiante de 16 años casada y separada a los tres meses de la boda, y como contrapunto, el compañero del instituto que, ajeno a esta historia, intenta conquistarla.

Somos Chicos de Menta es una de las obras de **Wataru** que no ha visto la luz en nuestro país en formato tankoubon. Es la historia de dos hermanos gemelos, de los que, el chico ha de hacerse pasar por una chica, con los consecuentes enredos y malentendidos que semejante cambio conlleva.

Pero será en 1993, cuando por fin se publique la que es su obra más famosa hasta la fecha, y que seguro que la gran mayoría conoceréis, ya por haber leído el manga original (de nuevo publicado por **Planeta**), o por haber visto el anime correspondiente, nos referimos a *Marmalade Boy* o *La familia Crece,* para los programadores de este país. En esta obra, la autora despliega toda su capacidad para crear unos personajes cercanos, encantadores, enmarcados en un ambiente cotidiano, generalmente se centra en el instituto y la familia, a los que sin embargo involucra en situacio-





nes no tan cotidianas, como es el intercambio de parejas, el matrimonio de una adolescente o el tener una compañera en el instituto aprendiz de bruja.

Sin embargo lo que la hace más reconocible a primera vista es su estilo gráfico, que ha servido de inspiración, o directa influencia, a múltiples mangakas, cuyas obras estamos descubriendo ahora. Y es que ha sido el éxito de esta



autora, y no otra, la que ha abierto las puertas del shojo en España, provocando el desembarco de multitud de mangas que hace unos años hubiera sido impensable que pudieran llegar hasta nuestras estanterías. Al fin y al cabo no hay acción, ni misterio, o chicas generosamente dotadas y muy ligeras de ropa, al parecer sinónimo de éxito. En el shojo lo que encontramos son sentimientos y emociones.

El dibujo de **Wataru Yoshizumi** es fácilmente identificable, de líneas suaves, muy pulcras y altamente elaboradas. Sus personajes son muy estilizados, lo que incluso llegó a provocar serios problemas a la hora de emitirse el anime en nuestro país, acusando

algunas asociaciones a la serie, de incitar a la anorexia. Es cierto que en el anime las figuras son más alargadas y que desde luego no guardan las proporciones correctas, pero no deja de ser más que un estilo de dibujo, sin sacarlo de contexto. Los ojos son extremadamente grandes, y las bocas y narices muy pequeñas, lo que da a sus personajes un aspecto muy dulce, tanto masculinos como femeninos, y debido a esto los chicos tienen un estilo femenino que atrae mucho a las lectoras; vamos, que son guapos hasta la náusea.

Abundan los detalles, en la ropa, el entorno, etc, que nos ayudan a situar y comprender las personalidades de sus protagonistas, generalmente extremadamente alegres y vitales (Miki),o misteriosos e introspectivos (Yuu, Akane).

No son pocos los autores que siguen esta línea gráfica y es que, como ya hemos dicho, a **Wataru Yoshizumi** se la considera como una de las grandes renovadoras del género, tanto en temática, generalmente estudiantil, aunque en su última obra la ha mezclado con elementos que enlazarían con el género de las magical girls, siendo una de sus protagonistas una aprendiz de bruja cuyas meteduras de pata sufre su mejor amiga, ambas estudiantes adolescentes. Como es obvio, el esquema básico no varía, encontramos amoríos adolescentes, relaciones cruzadas, equívocos, desengaños y humor.





Algunos de los seguidores del estilo de **Yoshizumi**, se han convertido generalmente en mangakas con un estilo muy próximo a ésta, siguen el mismo esquema argumental, con ambientación dentro del instituto, además de la relación familiar y con su entorno.

El dibujo de estos artistas generalmente no se sale del esquema anterior: rasgos dulces, dibujo limpio, personajes muy guapos, un gran detallismo en las ropas y complementos, generalmente a la última moda. Algunos ejemplos de estos autores que nos han llegado son el de **Mihona Fujii** y su obra *Gals!,* de reciente aparición, de la mano de **Glénat**. Aunque en este caso todas estas características están presentes, sobre todo por el tipo de historia que nos cuenta, centrada en la vida amorosa de las tres protagonistas, también recuerda poderosamente a la obra de **Naoko Takeuchi**, aunque el estilo no es tan desdibujado. En este caso, la obsesión para que la ropa de las chicas refleje lo más actual en cuanto a modelos y complementos, está más presente si cabe.

Otro ejemplo reciente es *Kodomo no Omocha* (El juguete de los niños), ambientada también en el instituto, pero con un contenido mucho más humorístico que el que tienen las obras de **Yoshizumi**, no olvidemos que al fin y al cabo *Marmalade Boy* era un drama romántico, pese algún toque de humor, que no era constante. El dibujo de *El juguete de los niños*, es mucho más similar al de esta autora que el anterior, con lo cual las semejanzas están incluso más marcadas.

Pero, sin duda, la que se lleva la palma en cuanto a parecido con las obras de **Yoshizumi** es *Caramel Diary*, publicada por **Planeta** en un tomo autoconclusivo, acerca de una mangaka





adolescente que ha de compaginar esta actividad con el instituto, y tratar que otra mangaka rival no le robe ante sus narices a su chico. Es una historia muy sencilla, incluso podría parecer infantil. El dibujo es idéntico al de **Wataru**, su protagonista podría pasar por la hermana pequeña de Miki, pero, aunque está claro que no va a pasar a la historia, resulta muy simpática y agradable para pasar un rato, sin más pretensiones.

Sólo queda decir que gracias a la acogida que han tenido todas estas obras, al shojo manga parece que le queda para rato en nuestro país. Y a nosotros sólo nos queda esperar la llegada de muchas otras y muy buenas obras, sobre todo la última de **Wataru Yoshizumi**, *Ultra Maniac*, que visto el éxito que han tenido sus otras obras en nuestro mercado, tal vez haya posibilidades.

Cristina Tajada
Zahira Moreno








[lettera]
La Maldición de la Bruja Roja
©St. Kôsen
stkosen.com



>POWERED BY
www.papapaga.com
www.tu-logo.com



tonos

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2** (espacio)el código del tono Ej: TONO2 62073

64000 1943 video
64065 Aeris Final Fantasy VII
64001 Airwolf video
64002 Arkanoid video
64078 Attack On Dollet Final Fantasy VIII
64062 Attack Team Final Fantasy Tactics
64079 Balamb Garden Final Fantasy VIII
64080 Ballroom Dance Final Fantasy VIII
64066 Barett Final Fantasy VII
64060 Battle Final Fantasy IX
64067 Battle Final Fantasy VII
64003 Bbobble video
64053 Black Mage Village Theme Final Fantasy IX
64004 Bombjack video
64068 BossFinal Fantasy VII
64081 Boss Final Fantasy VIII
64040 Bruce Lee video
64070 Chocobo Final Fantasy VII
64069 Chocobo Farm Final Fantasy VII
64071 Cid Final Fantasy VII
64039 Command and Conquer video
64005 Commando video
64072 Credits Final Fantasy VII
64006 Digdug video
64037 Donkey Kong video
64007 Doom video
64008 Double Dragon video
64041 Dragons Lair video
64009 Duke Nukem video
64056 Eyes on me (theme) Final Fantasy VIII
64073 Final Battle Final Fantasy VII
64010 Frogger video
64042 Ghost and Goblins video
64011 Ghostbusters video
64043 Golden Axe video
64012 Goonies video
64013 Green Beret video
64061 Hildagaldy Final Fantasy IX
64014 Indy video
64074 Jenova Final Fantasy VII
64044 Leisure Suit Larry video
64015 Lemmings video
64046 Manic Miner video
64057 Melodies of life Final Fantasy IX
64047 Metal Gear Solid video
64016 Monkey Island video
64082 Moon Over the Castle Gran Turismo
64017 Mortal Kombat video
64018 Ms Pacman video
64084 Odeka ke chocobo Final Fantasy VIII
64075 Opening Final Fantasy VII
64019 Pacland video
64020 Pacman video
64036 PacMan video
64021 Pacmania video
64022 Paperboy video
64023 Pengo video
64024 Popeye video
64058 Prelude Final Fantasy
64025 Rainbow islands video
64048 Red Alert video
64026 Robocop video
64027 Rodland video
64049 Rodland 2 video
64083 Shadow kun Final Fantasy VI
64064 Shop Final Fantasy Tactics
64054 Silence before the storm Final Fantasy X
64050 Silent Hill video
64028 Sonic video
64029 Sonic2 video
64030 Star Wars video
64038 Street Fighter 2 video
64055 Suteki da ne Final Fantasy X
64051 tekken2 video
64031 Tetris video
64032 Tetris1 video
64076 The Gold Saucer Final Fantasy VII
64077 Tifa Final Fantasy VII
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
64052 Tomb Raider Theme video
64033 Wonder Boy video
64034 X men video

¡otras novedades!

Envía un sms al **7788** con la clave **TONO12**(espacio) marca del móvil(espacio)el código del tono Ej:TONO12 motorola 2058

NOVEDADES
2058 Lunae / Hipnotizada
2042 A.Parreño / Si los angeles se rinden
2045 Alma / Cartagenera
2057 Formula abierta / Hello my friends
2047 Elsa Baeza / El Cristo
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
2046 Karina / El baul de los recuerdos
2056 Jennifer lopez / I m glad
2043 Andy y Lucas / Son de amores
2041 Las niñas / Oju

TOP
1991 David Civera / Bye bye dama
2025 Alex Ubago / Por esta ciudad
1902 Dinio (Hotel Glam) / Haciendo el amor
1912 Ricky Martin / Jaleo
2012 Beth / Parando el tiempo
2009 Amaral / Salir corriendo
2014 Merche / Le deseo
1907 La oreja de Van Gogh / Puedes contar conmigo
1992 Hombres G / Hoy no te escaparas
2026 Tony Santos / Actitud

CINE
1441 Rage against the machine / The matrix
1988 Rob Zombie / BSO Matrix Reload
1735 BSO Termnator / BSO terminator
1714 BSO El Se;or de los anillos / The Uruk Hai
1402 Smash Mouth / Shreck BSO
1395 Christina Aguilera / Moulin Rouge
1381 John Williams / indiana Jones
1377 Apollo Four Forty / Los Angeles de Charlie
1376 Moby / James Bond
1296 Chad and Josey / Hero (Spiderman)
1221 Najwajean (Guenevos) / Human Monkeys

1134 BSO / ET
110 Varios / Película Oeste

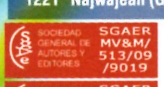
TV
2044 Pablo Montero / Gata Salvaje
1987 BSO Los serano / Los serrano
1986 BSO 7 vidas / 7 vidas
1915 Husan / Bhangra Knights
1891 Pecado original / BS Pecado original
1890 Fortuna / Sintonia Fortuna
1822 They Might be Giants / You re Not the Boss of Me (Malcolm in the middle)
1821 BSO Doraemon / Doraemon
1747 La cabra mecanica / No me llames iluso
1664 Maurice Jarre / El espiritu de la navidad
1662 Famosa / Las muñecas de famosa
1623 BS el Almendro / Vuelve, a casa vuelve...
1545 Simpsons BSO / Rasca y pica
1544 Carrusel Deportivo BSO
1538 Shinchan BSO / Shinchan
1534 Expediente x BSO / BSO Expediente X
1532 Ursula 1000 / Mambo 1000
1509 Dj Bobo / Chihuahua
1399 Hanna Barbera / Los Picapiedra BSO

DANCE
2007 Elefantes / Que yo no lo sabia
2006 Carlos Jean / Mira pa dentro
2003 DJ Mendez / Fiesta
1999 Lkan / Modern Talking
1994 Bjork / Violently happy
1961 50 cent / In da club
1955 Macy Gray / When I see you
1951 Sarah Conner / He s unbelievable
1950 Boomkat / The wreckoning
1931 Stuart / Now Im free
1899 Sidonie / The sheltering sun

logos

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2**(espacio) y el código del logo que quieras Ej: logo2 49323

49250	49287	49323	49359
49251	49288	49324	49360
49252	49289	49442	49361
49254	49290	49326	49362
49255	49291	49327	49363
49256	49443	49328	49364
49257	49293	49329	49365
49258	49294	49330	49366
49259	49295	49331	49367
49260	49296	49332	49368
49261	49446	49333	49369
49262	49445	49441	49370
49451	49444	49440	49371
49264	49300	49336	49372
49265	49301	49337	49427
49266	49302	49338	49426
49267	49303	49339	49375
49268	49304	49340	49376
49269	49305	49341	49377
49450	49306	49342	49378
49271	49307	49343	49379
49272	49308	49344	49380
49449	49309	49345	49381
49274	49310	49439	49382
49275	49311	49347	49383
49276	49312	49438	49433
49277	49447	49349	49385
49278	49314	49350	49386
49279	49315	49351	49387
49280	49316	49352	49388
49281	49317	49353	49389
49282	49318	49354	49436
49283	49319	49355	49437
49284	49320	49356	49392
49285	49448	49357	49393
49286	49322	49358	49394



Tonos al 7788: Válidos para ERICSSON T-20e, T39, T29, R520, T65, T66, T68m, T68i, T200, T300. SIEMENS S45 (GPRS 8), C45 (SOFT>23), ME45 (GPRS 8) , MT50, M50, A50. ALCATEL 511, 311 (sw>102), 512, 525, 715. NOKIA 3210, 3310, 6210, 6250, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 9000, 9110, 6110, 8810, 6150, 8850, 3330, 5210, 5510, 6310, 6510, 7650, 8310, 3410, 3510, 7210, 6610. MOTOROLA V100, T250, V260, T191, T192, T260. SAMSUNG R200 (version 2002), R210. TRIUM 110, Odyssey, Eclipse. LG W3000. Precio 0,90€ + IVA (2 SMS). Logos y tonos al 5099: Válidos para Nokia, Motorola, Alcatel, Ericsson, Samsung, Trium compatibles. Coste del SMS: 0,90 € + IVA. 2 sms.

Historia de Japón:

Periodo Edo

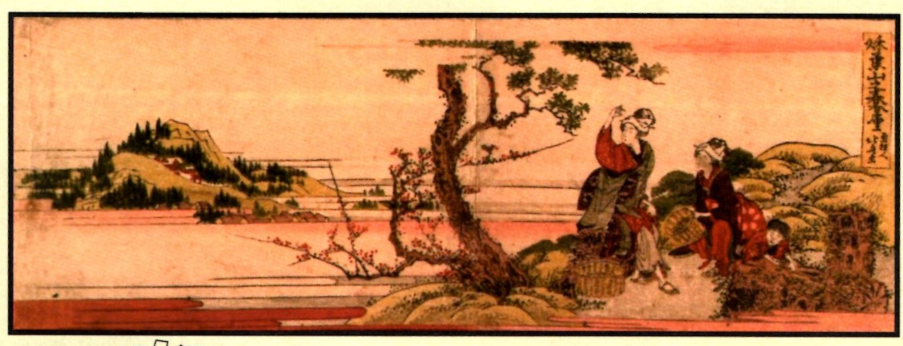
El periodo Edo nacería de la mano del militar Tokugawa Iyeyasu, que como hemos visto anteriormente, intentó dar una unidad al país sometiendo bajo su yugo a los Señores Feudales en 1615, fecha que dará comienzo al periodo que nos ocupa en esta entrega, y hasta 1868 (Restauración Imperial), Japón vivirá bajo el dominio de la Familia Tokugawa. Recordaremos que fue este Shogun el primero en asumir dicho cargo para convertirlo en un patrimonio hereditario de su propio clan, de modo que el Bakufu Tokugawa sobrevivió durante 264 años y 15 generaciones hasta su fin en 1868, tras la Revolución Meiji, en la que el Shogunado desaparecería devolviendo el poder al Emperador. El periodo Edo sin embargo, destacó por ser un largo periodo de paz, en el que maduraría la cultura japonesa, elevando el nivel educativo y tecnológico.

El Bakufu Tokugawa fue un auténtico estado feudal, fuertemente centralizado y extremadamente autoritario, manteniendo un control absoluto sobre la sociedad; para garantizar la estabilidad interna se mantuvo el aislamiento hacia el resto del mundo que ya se había iniciado en el periodo anterior, existiendo un único punto de conexión: el puerto de Nagasaki, donde todavía se mantuvieron los contactos comerciales y al que sólo les era permitido la llegada a comerciantes chinos y holandeses. Además, también se asiste a un notable auge de la burguesía, dado que es una época de prosperidad; la clase comercial adquiere una gran riqueza, pero como por imposición estatal les estaba vedado hacer alarde de esta riqueza, orientaron todos sus afanes hacia la búsqueda de diversos placeres mundanos, generando una cultura característica que se denomina Ukiyo,` o del Mundo Flotante. Sin embargo, vamos a centrarnos primero en el proceso de descentralización del Bakufu a través del sistema de los Daimyo (Señores Feudales). Estos Señores Feudales poseían tierras y castillos propios y tenían samuráis a su servicio, los shogunes les confiaban el registro de las tierras y sus trabajadores, dándoles el derecho a gobernarlos y recaudar los impuestos. Pero esta autonomía estaba sujeta al poder del Bakufu, que podía despojar a los Señores de sus cargos, trasladarlos o confiscarles sus propiedades... Y no dudaba en hacerlo, de manera que un gran número de Señores perdieron sus títulos, y sus siervos se convirtieron en Ronin (samurái sin amo).

Sin embargo, los Daimyo no eran más que gobernadores temporales de los dominios que el Bakufu tenía a bien otorgarles, de esta manera se pudo erigir una estructura de poder sumamente estable, exigiendo a los Daimyo el cumplimiento de dos deberes esenciales: *la asistencia anual alterna a la corte shogunal*, se obligaba a los Señores a dejar a sus familias en la ciudad de Edo, donde cumplían el papel de rehenes encubiertos, de manera que los señores vivían un año en Edo y otro en sus dominios alternativamente, quedando su familia de manera permanente en la ciudad; circunstancia que mermaba considerablemente la fortuna de los Daimyo, evitando que se pudieran permitir pagar un ejército, lo cual podría poner al gobierno en peligro. El otro deber a cumplir con el gobierno era *el servicio militar*, no sólo en el sentido armamentístico, sino también en el económico.







Entre las medidas adoptadas por el Bakufu Tokugawa, destacan las dirigidas hacia el Emperador y su corte, y hacia las órdenes religiosas. Si hacía ya tiempo que el papel del Emperador carecía de cualquier relevancia política, resultaba mucho más difícil despojarle de su papel de símbolo trascendental para el país, en cualquier caso se impusieron severas regulaciones y un estre-



samuráis, granjeros, artesanos y mercaderes; quedando por debajo de ellos los parias y los No Persona (actores por ejemplo). El matrimonio entre distintos grupos era muy mal visto, aunque eran inevitables las relaciones. Se aplicó a todos un sin número de restricciones que pretendían fomentar la frugalidad y luchar contra el consumo.

Sin embargo, el descontento del campesinado a lo largo de todo el periodo no decaería, e incluso en algunas regiones llegó a aumentar, extendiéndose por todo el país con el tiempo; pero a causa de la escasez de armas, estos levantamientos campesinos eran eliminados rápidamente, y sus líderes eran severamente ejecutados.

Los samuráis, ocupaban un lugar de privilegio en la sociedad Tokugawa, vivían del trabajo ajeno, sólo ellos podían llevar espadas y matar a los que se encontraran por debajo de su rango. Pero aunque socialmente estuviera muy reconocido, en lo económico no gozaban de gran desahogo: no podían dedicarse a la agricultura o comprar tierras, se les impedía dedicarse al comercio. Únicamente podían valerse de su paga o autoabastecerse a través del intercambio; de tal modo muchos no dispusieron de bienes con los que salir adelante.

Numerosos cambios tuvieron lugar a lo largo del periodo en la cultura samurái, se les alentó a preservar la tradición militar viviendo de manera frugal, practicando las artes militares y manteniéndose en constante disposición hacia la lucha, se les instaba a mantener una total lealtad hacia su señor, o de sacrificarse por él si se hiciera necesario. Pero lo cierto es que apenas tuvieron oportunidades de participar en alguna acción militar, al margen de las eventuales revueltas campesinas, de manera que acabaron convertidos en simples funcionarios y administradores,

cho control sobre la corte al destacar a altos funcionarios del Bakufu en la ciudad de Kioto. De tal modo que quien gobernaba el reino en la práctica era el shogun, mientras el Emperador no dejaba de ser una mera figura cultural y decorativa.

De la misma manera, se impusieron fuertes medidas de control sobre las órdenes religiosas, otorgándose a los monasterios seguridad financiera, a cambio de someterse al control estatal, obligando a los templos a someterse a un sistema jerárquico en el que estaban sometidos a un templo central.

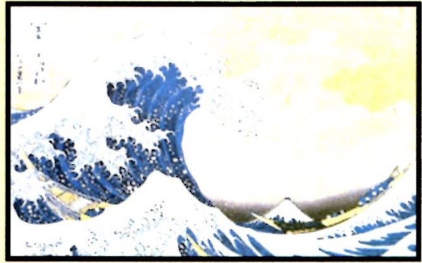
A lo largo de los más de 200 años que duraría el gobierno Tokugawa, éste se vio obligado a afrontar diversos problemas, como el de los Ronin o samuráis sin amo, empujados al desarraigo social, como consecuencia de haber sido despojados de sus rangos por sus amos. Muchos de estos Ronin podrían encontrar nuevos amos, pero otros se trasladarían a nuevos emplazamientos, o tal vez se convirtieran en maestros, médicos o eruditos. Tras un pequeño intento de rebelión por parte de algunos de ellos, el Bakufu intentó responder al problema de los Ronin, manteniendo una política algo más flexible, paliando algunas de las prácticas más opresivas hacia los Daimyo (como las limitaciones en cuanto a la adopción).

Se prohibió también el Junshi, el suicidio ritual de los samuráis ante la muerte de su amo, persiguiéndose paralelamente las prácticas homosexuales, muy comunes entre señor y vasallo, dado que contribuían a fortalecer la práctica del Junshi.

El siglo XVIII fue un periodo de estabilidad, el Bakufu llegó al punto más alto de su historia en cuanto a ingresos, lo que da idea de la prosperidad en que vivía el país. Sin embargo, hacia finales de siglo, empezaron a sufrir una serie de desastres naturales (erupciones volcánicas, hambrunas, malas cosechas...), que provocaron una serie de revueltas que obligaron a tomar medidas para evitar males mayores. Se llegó al descenso de impuestos, condonación de deudas a los samuráis... De esta manera se volvió a un periodo de prosperidad. Tras esto, el Bakufu ya no recuperaría su autoridad sobre los Daimyo, viéndose sometido a una endeble situación interna y externa. Tras la llegada de los barcos del Comodoro Perry en 1853, la situación culminaría en 1868 con el derrocamiento del Bakufu, la restauración del gobierno imperial y la apertura del país hacia occidente.

Los Tokugawa intentaron dividir la sociedad japonesa en cuatro grupos:





más dedicados a la literatura que a la guerra, pero luchadores al fin y al cabo. Así en la crisis de 1860 los jóvenes samuráis se lanzaron a la lucha, esta vez a favor del Emperador, dando lugar a la Restauración Meiji de 1868.

A pesar de la política social de los Tokugawa, durante la época florecieron los mercaderes y artesanos; que, carentes de poder político, y ante las restricciones que se les imponían, la mayoría se dedicó a incrementar sus riquezas. El control de los comerciantes resultó en principio sencillo, dado que éstos no superaban los límites socialmente impuestos, pero no se les pudo impedir la acumulación de riquezas. Dado que esta emergente burguesía tenía prohibido hacer gala de su poderío económico, a causa de los principios de frugalidad impuestos por el gobierno, orientaron todo su interés hacia los placeres más mundanos, generándose la cultura Ukiyo (mundo flotante, efímero).

Esta cultura Ukiyo tenía su propio ámbito de desarrollo, sobre todo en las ciudades, y más concretamente en los Barrios de Placer (el más famoso es el de la cuidad de Edo: Yoshiwara), auténticas ciudades dentro de las ciudades... con muralla, foso, una entrada muy controlada para evitar que los clientes se fueran sin pagar o las mujeres huyeran; donde estaba legalizada la prostitución, se celebraban combates de sumo, representaciones de kabuki, danza, teatro de marionetas…

Eran centros de cultura, no tenían un sentido marginal, además contaban con la ventaja de que era el único lugar en el que había una cierta libertad respecto al control del estado. En ellos las mujeres eran las protagonistas, e incluso tenían clases: legales e ilegales; entre las legales había un grupo que destacaba por su inteligencia y belleza y que eran retratadas, tenían varios privilegios como ser las únicas que podían andar con libertad en estos barrios en procesión y acompañadas por las aprendizas.

Esta cultura Ukiyo tuvo también su vertiente más culta en el mundo literario, el Ukiyo Zoshi, con temas variados y derivados de la vida de los burgueses. Pero más importante todavía, es su forma de expresión plástica, el Ukiyo-E.

Se trata de estampas grabadas sobre madera, que reproducen múltiples géneros: mujeres bellas de los Barrios de Placer, bellezas estereotipadas; estampas eróticas que son casi un precedente del manga hentai; imágenes de actores kabuki, muy famosos pero que ni siquiera contaban con la consideración de personas; imágenes de luchadores de sumo; paisajes, muy famosos los del monte Fuji; escenas de guerra; imágenes de fantasmas y monstruos.

Existieron diversos artistas importantes en este ámbito, pero de todos, el más destacado fue Hokusai, un artista de personalidad muy excéntrica (cambió de casa más de 80 veces en su vida). No obstante, fue un auténtico maestro, inaugurando temas y géneros, autor de famosas series como las del monte Fuji, que ante la prohibición de viajar tanto dentro como fuera del país hacían muchas veces de "postales" (previamente censuradas) para todos aquellos que no podían desplazarse hasta estos lugares... Tras la Revolución Meiji y la posterior apertura de Japón al mundo, estos grabados llegaron hasta occidente, causando un fuerte impacto en los artistas más vanguardistas del momento, que no dudaron en dejarse influenciar por estas obras y empaparse de todas las novedades que con ellas traían.

Además del Ukiyo-E, otra de las manifestaciones artísticas más importantes del periodo fue el Teatro Kabuki, en sus comienzos una extraña mezcla de canto, baile y drama. El Bakufu que no lo aprobaba, libró una inútil lucha por acabar con estas obras, prohibió la participación a las mujeres, que fueron rápidamente reemplazadas por jóvenes actores que provocaban mayor escándalo si cabe que sus predecesoras, de tal manera que los espectáculos fueron censurados por inmoralidad.

Finalmente, el Bakufu tuvo que renunciar a suprimir el Teatro Kabuki, permitiendo que siguiera como un entretenimiento plebeyo, y aunque se intentó desalentar a los samuráis, éstos también continuaron llenando los teatros de los Barrios de Placer. A lo largo del siglo XVIII el Kabuki se había desarrollado y evolucionado hasta un magnífico y colorista espectáculo, con representaciones que podían durar hasta 8 horas, dominado por famosas familias de actores, especializados en determinados papeles y que rivalizaban en fama con las cortesanas de estos barrios o los luchadores de sumo.

Finalmente, con la apertura del país, se dio fin a casi trescientos años de aislamiento y de dominación Tokugawa, dando lugar a un enfrentamiento que dividiría el país en dos facciones, los partidarios del Shogun y los del Emperador, enfrentados en una serie de luchas internas que se saldarían con la Restauración Meiji en el periodo del mismo nombre.

Cristina Tajada
Zahira Moreno





TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún logo envía la palabra logo3 al 5077

Si quieres algún tono envía la palabra tono3 al 5077

TONOS

deportes	deportes	deportistas
chute	campofutbol	bailon
dardo	badboy	caracol
astronauta	arroba	ositos
display	antifaz	monito
dgenerationx	circul	cararaton
defender	abstra	cbarra
cbarras	abstra2	abispa
balon	bichotrib	animales
baloncesto	cocodri	araña
abilbao	coche	cascos
atmadrid	cocheca	lagarti
baseball	cochecito	beatles
billar	canoa	bono
espacial	ecuali	borracho
alterofilia	email	brucelee2
espacio	error	brazilband
arterofilia	chino3	alien3
deportistas2	comecoco	comecocos

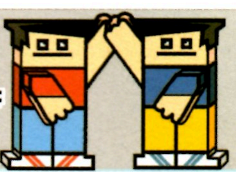
LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a en vío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigfoot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto vjuego

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al 5077 con el texto

CHISTE76 VARIOS

CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75 (SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres timido/a y no sabes cómo ligar?

Envia un SMS al 5077 con el texto



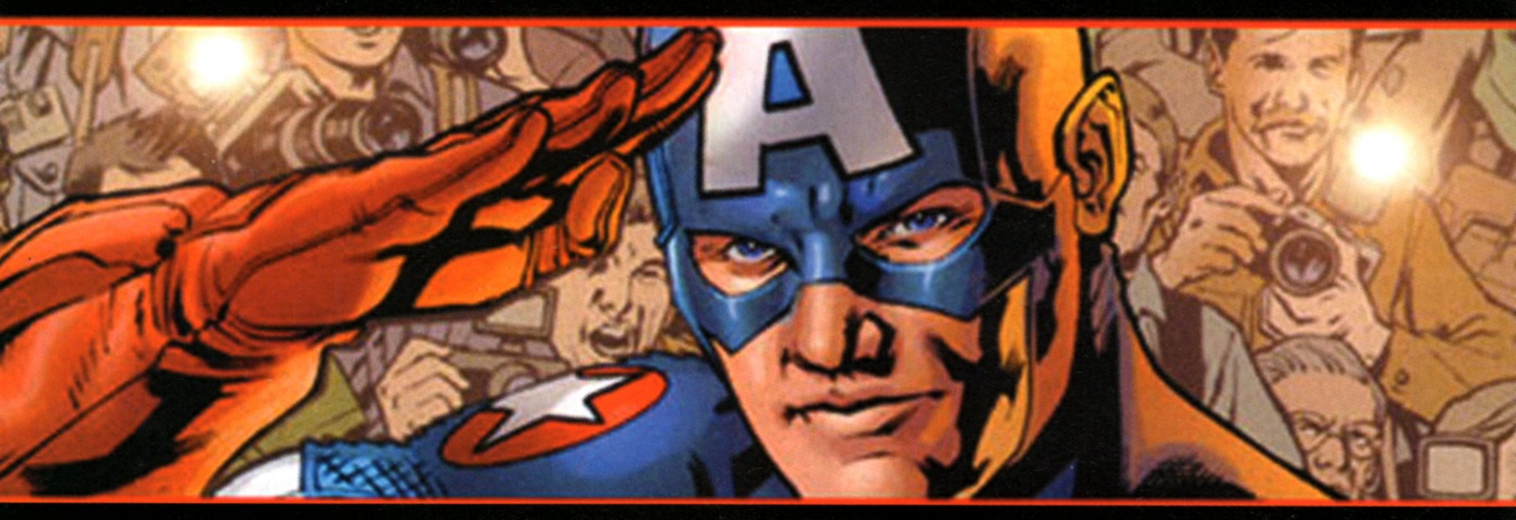
Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

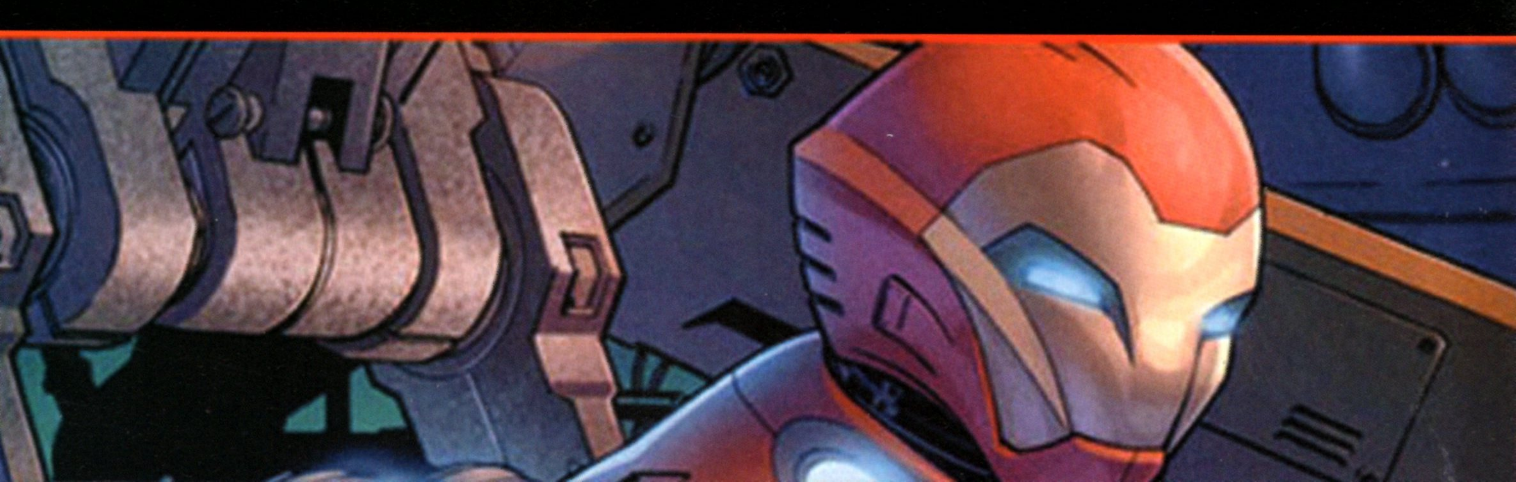
THE ULTIMATES

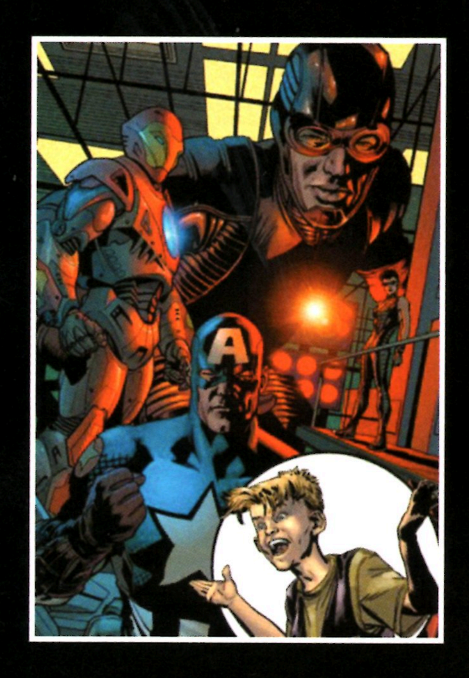


Y llegó un día en que los héroes y heroínas de la Tierra se unieron frente a una amenaza común. ¡Ese día nacieron Los Vengadores para combatir enemigos que ningún héroe en solitario podría vencer! ¡A través de los años, su formación ha aumentado y cambiado muchas veces, pero nunca se les ha negado la gloria! Oíd la llamada, pues ...¡Vengadores, reuníos!

Así comienza uno de los títulos más carismáticos de la historia del mundo del cómic. Una colección llena de aventuras con un fiel grupo de seguidores que, durante 40 años, ha estado presente en quioscos y librerías especializadas. Ahora llega el momento de una nueva visión moderna y refrescante, sin que el conjunto clásico deje de existir.

Uno de los grandes males de la industria del cómic norteamericana es la bajada general de las ventas, producida, obviamente, por la falta de lectores, y la manera de conseguir nuevos lectores no es otra que editar cómics que permitan competir con otras actividades lúdicas y de ocio. **Joe Quesada**, editor jefe de la editorial **Marvel,** ha tenido claro que su objetivo consistía en renovar su base de lectores. Pero las grandes editoriales adolecen de un gran problema a la hora de captar nuevos aficionados a los cómics: la continuidad. **Marvel** lleva más de 40 años publicando continuamente las aventuras de personajes tan conocidos como ***Spider-Man, Daredevil, Los 4 Fantásticos, Los X-Men*** o ***Los Vengadores***. Si un lector novato compra un cómic de **Marvel,** es más que probable que se encuentre con una numeración altísima en la portada. Y aunque no sea así, no deja de ser un truco de márketing el reiniciar ciertas series desde el número 1. El argumento continúa dependiendo del dilatado bagaje del personaje, haciendo su compresión difícil para el lector no iniciado. La solución de **Quesada** nació creando el sello **Ultimate**, donde se empezaba a contar desde cero el origen de cada personaje. Realmente se tratan de los mismos personajes clásicos pero actualizados y conforme van avanzando en el tiempo, se va distanciando ligeramente de la historia original. Esta nueva visión hace que también resulte atractiva a los viejos lectores, encontrando guiños y diferencias, que además pueden continuar disfrutando de sus personajes favoritos, puesto que siguen publicándose bajo la





continuidad de los "original".

Desde que saltaron al mercado las primeras colecciones, ***Ultimate Spider-Man*** y ***Ultimate X-Men***, se vio claramente que el invento había calado entre el público, ya que se encuentran mes tras mes entre los cómics más vendidos, sobrepasando en varias ocasiones la ventas de las series madre. Durante 4 años, se han ido incorporando paulatinamente nuevas cabeceras a la línea. ***The Ultimates*** ha sido la última en incorporarse, siendo la tercera serie regular del sello, que no es más que la versión "definitiva" de *Los Vengadores*. Las comparaciones se hacen más que patentes, lo cual no deja de ser como un juego para los viejos lectores, aunque los nuevos no dejarán de disfrutar de la serie, ya que no existe ninguna relación real en el transcurso de la historia

EL GRUPO

Nick Furia, director de la agencia de espionaje internacional S.H.I.E.L.D. se encarga de formar un grupo de seres sobrehumanos, con el fin de combatir posibles amenazas de gran magnitud (existe una especie de histeria con la aparición de mutantes agresivos), en cierta manera reflejando la política de lucha preventiva que defiende el gobierno estadounidense. Furia es un veterano agente secreto que se encargará de dirigir las misiones del grupo. La curiosidad estriba en que su contrapartida en el universo "oficial", es un personaje de raza blanca y que, al ser bastante conocido por colarse en casi todas las series **Marvel** en alguna ocasión, a más de uno le ha extrañado el cambio.

Steve Rogers es el Capitán América, un soldado que fue sometido a un experimento para incrementar sus capacidades físicas con el fin de luchar contra las fuerzas del eje durante la Segunda Guerra Mundial. Desaparecido durante una incursión, es hallado años después en animación suspendida y devuelto a la vida. Es una leyenda viva que no duda un segundo en unirse al grupo, ya que se trata de un supersoldado muy fiel a su nación (cuando no es el Capitán América viste de uniforme militar). Actúa como jefe del grupo durante las misiones y como cabeza visible de cara a la prensa, pero se halla fuera de su tiempo, como refleja su forma de hablar y de actuar.



Tony Stark es Iron Man, un playboy multimillonario que emplea una armadura de tecnología punta, mantenida por un nutrido grupo de técnicos. Sus razones para entrar en el grupo se verán a lo largo de la serie otorgándole un sentido humano.

Thor es un extraño personaje, que la mayoría de la gente cree que está loco. Se denomina a sí mismo la encarnación del dios del trueno y promueve ideas ecologistas y anti-globalización. Aunque realmente no forma parte del grupo por sus ideas contra la política de los Estados Unidos, colabora con The Ultimates cada vez que ellos se lo piden.

Bruce Banner fue Hulk, un científico encargado de



recrear la fórmula que convirtió a Steve Rogers en el Capitán América. Su búsqueda le hizo probar consigo mismo una fórmula similar, pero con resultados totalmente distintos e indeseables, convirtiéndose en Hulk, un monstruo que causó numerosos destrozos. Una vez curado, se encarga de continuar con su investigación, pero con la humillación a que le someten los miembros del grupo y su propia jefa, que no es otra que su esposa, en trámites de separación. Hank Pym es el Hombre Gigante, un científico adicto a los antidepresivos que ha conseguido desarrollar una fórmula que le permite aumentar de tamaño (hasta 18 metros), como contrapartida a las investigaciones de Banner.

Janet Pym es la Avispa, mujer de Hank es capaz de reducir su tamaño y posee unas alas similares a las de un insecto. Estas habilidades le fueron proporcionadas gracias al genio científico de su marido, al menos en un principio, ya que conforme avanza la serie conoceremos algo más de sus especiales poderes. Entre ambos personajes se establece una relación tensa y llena de disputas.

Conforme avanza la serie, nuevos nombres, personajes clásicos en la historia de *Los Vengadores*, irán interactuando con el grupo, con altas y bajas en la formación (como en la serie "original"). Nombres como Ojo de Halcón, Mercurio, la Bruja Escarlata o la Viuda Negra serán presentados en una nueva versión remozada y definitiva.

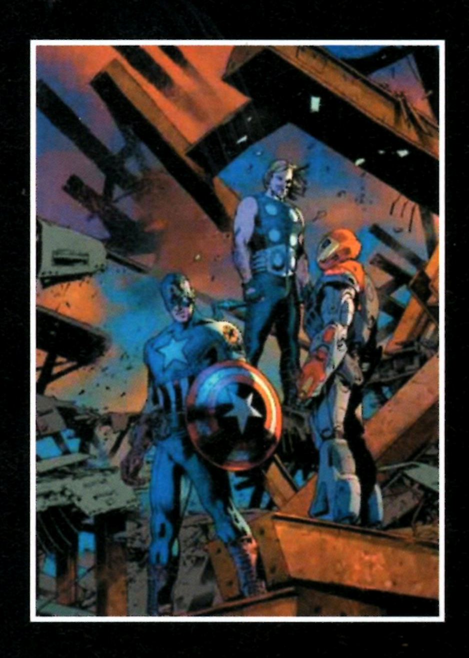
LOS AUTORES

En cuanto a los creadores de esta novedosa serie, nos encontramos a **Mark Millar** en los guiones y a **Brian Hitch** a los lápices. Ambos autores habían conseguido gran popularidad gracias a la serie *The Authority* para **WildStorm**, pese a que no coincidieron. **Brian Hitch** empezó dicha colección con los guiones de **Warren Ellis**, creador de la serie y **Millar** "heredó" la serie, pero fue **Frank Quitely** quien asumió el apartado gráfico.

Mark Millar es uno de los escritores más notables y populares del momento, encargándose actualmente de varias colecciones en **Marvel** de la línea **Ultimate** (próximamente la versión definitiva de *Los 4 Fantásticos*). Su espléndido trabajo en esta serie le ha llevado a cosechar excelentes críticas, pese a la controversia inicial provocada por tener que actualizar un grupo tan clásico y conocido dentro del mundo del cómic. El planteamiento inicial para esta serie es, en cierta forma, el germen de toda la línea ¿y si tuviéramos que hacer una película sobre *Los Vengadores*? Bajo esta premisa y como si estuviera a cargo de una gran producción de Hollywoood (los dibujos de **Hitch** parecen avalarlo), se embarca en una apasionante y plausible historia centrada en la definición de los personajes (destaca mucho la conducta de ellos cuando se relacionan entre sí), más que en la descripción de la acción, aunque sin desmerecer en absoluto. Además destaca la estructura de los arcos argumentales, siendo, dentro de lo que cabe, bastante independientes y susceptibles de ser recogidos en recopilaciones a modo de novela gráfica, lo que hace que la obra sea mucho más accesible al público en general.

Brian Hitch, además de la comentada *The Authority,* es conocido por haber dibujado una breve etapa en *JLA*, la Liga de la Justicia, un grupo encabezado por Superman, Batman, Wonder





Woman y Flash. Comenzó profesionalmente a trabajar a los 17 años, y durante su carrera se ha encargado de plasmar en papel personajes tan conocidos como *Transformers*, *La Patrulla-X* o *Hulk*. El estilo de dibujo de **Hitch** es tremendamente minucioso en esta serie, aunque ya se pudo ver en otros trabajos. Este detallismo hace que la serie aparezca en los quioscos norteamericanos a razón de un número cada dos meses.

Viendo la repercusión que ha tenido en su mercado original, *The Ultimates* es una obra que no deja indiferente a sus lectores. A algunos lectores "clásicos" ha escandalizado por el tratamiento novedoso de los personajes y sus conductas, alejándose ligeramente del original. Lo cierto es que cuenta con una calidad extraordinaria, un guión muy sólido que se centra en los personajes, sin olvidarse de la acción que no deja de ser coherente y realista dentro de lo que cabe y un dibujo a la altura del guión, que hace creerte toda la acción (si se destroza Nueva York, que al menos parezca veraz y consecuente) sin descuidar ni un ápice el aspecto de los personajes, así como su lenguaje corporal. Una colección altamente recomendable que gustará incluso a quienes suelen huir del cómic americano.

MÁS ALLÁ DE LOS ULTIMATES

Aunque en un principio los autores únicamente se comprometieron a realizar doce números (de los que se han publicado once), recientemente y debido a los buenos resultados y al buen trabajo realizado, **Millar** y **Hitch** realizarán otros doce números más. Además, el tremendo éxito ha hecho que el grupo aparezca en dos miniseries: *Ultimate War* y *Ultimate Six*. *Ultimate War* es un crossover, un cruce entre varios de los personajes de la línea **Ultimate**, en este caso los *Ultimate X-Men* y estos remozados Vengadores, recordando aquellos míticos enfrentamientos entre ambos grupos en la continuidad "oficial". Cuenta con guiones del propio **Millar** y el solvente dibujo de **Chris Bachalo** (parece que **Hitch** es un pelín lento). *Ultimate Six* cruza *Ultimate Spider-Man* con el grupo, para combatir la amenaza de los grandes criminales de este particular universo. **Brian Michael Bendis**, pionero en la línea, se encarga de escribir la historia y a los lápices se encuentra **Trevor Hairsine**, un poco conocido dibujante que mantiene el nivel gráfico de la línea.

Y como suele ocurrir habitualmente cuando una serie tiene éxito, las tiendas especializadas se han llenado de productos derivados. Destacan una serie de mini bustos dedicados al Capitán América, Nick Furia, Iron Man (con y sin casco) y Thor.

Aunque se trata de una serie regular (no tiene una numeración limitada), **Planeta deAgostini** ha publicado los 6 primeros números en formato miniserie; a razón de 2 números de la edición original por ejemplar y con un tamaño algo superior (como ocurre en toda la línea **Ultimate** en nuestro país). Debido a la lentitud con que se van editando los números en Estados Unidos, es de suponer que conforme haya nuevos arcos argumentales, se vayan publicando como nuevas miniseries en nuestro mercado, ya que la serie da pie a ello.

Pablo "Kalamar" Garcia

攻殻機動隊

STAND ALONE COMPLEX

Hola de nuevo mis queridos lectores, como ya me imaginaba el mes pasado, Motormouth sigue recluido (NdM: He vuelto...jejeje), y como tengo tanta suerte en los sorteos, aquí estoy de nuevo para encargarme de haceros saber la continuación de esta gran serie que es *Gosht in the Shell*. Los que vayáis siguiendo esta historia, notaríais que el episodio número 8 fue como una especie de descanso del caso principal de la serie y no se hizo mención alguna al caso del hombre sonriente, pues no os preocupéis, que la cosa sigue en este noveno capítulo, que es mucho más tranquilo y aburridillo que todos los demás comentados hasta el momento (¡Por qué a mí...!)

Episodio 9: "El hombre que acecha en la oscuridad de la red"

Tres de febrero del 2024, las 7:20, hora del informe meteorológico para turistas. Quedan 100 días para la exposición Internacional, la apertura de la Awaji Expo... El 3 de febrero fue el día en que ocurrió el incidente original que conmocionó a toda la nación, en el que apareció por única vez el "hombre sonriente".







Así pues, da comienzo el "CHAT-ROOM" del hombre sonriente...

El susodicho ha vuelto a aparecer después de 6 años, tan insolente como solía ser. En este chat- room se han reunido los más fanáticos, o como mejor se les definiría, los más frikis de entre los frikis, un total de seis personas que intercambiarán opiniones con el fin de averiguar más cosas de "The laughting man".

¿Qué es lo que ocurre con el hombre sonriente?, ¿Qué es en realidad; un hombre, una mujer?... Cuando pensamos en él, ¿Pensamos en una especie de inteligencia artificial con el nivel de hacking de una super computadora?, ¿Por qué aparece y desaparece?... pero no son éstas las únicas que preguntas que tienen lugar en este chat tan especial... ¿Por qué ha aparecido en el fallido asesinato del comisario?, ¿no fue un acto demasiado temerario?, ¿Estaba aburrido de no hacer nada y quería divertirse?... puede que simplemente no sea la misma persona, o que incluso sean varias, pero no... ese no es su estilo... esta vez se produjo una gran confusión provocada por las micro-máquinas; hace 6 años simplemente habría hackeado los ordenadores de la gente y mandado e-mails, era su manera de empezar, pero entonces...

¿El hombre sonriente de esta vez es un farsante?, eso es lo que pensará mucha gente después de 6 largos años sin saber nada de él, ¿será todo esto simplemente para fomentar el "Boom" de las discusiones que hay en la red sobre el susodicho individuo?... Aunque hay que reconocer que después del secuestro del presidente no hubo un impacto tan grande.

¿Qué pasa con el virus fragmentado de acción retardada usado en esta ocasión?, un virus de tal complejidad que ni policías ni operadores especiales han logrado crear un antivirus, ni siquiera meter mano en el propio programa del virus...

Aunque, supuestamente, el creador del virus fue asesinado por alguien, por lo que podríamos asumir que ese "alguien" apareció para matar al farsante, pero... se dice incluso que podrían haber sido las propias compañías, quienes siendo constantemente amenazadas y molestadas con peticiones de dinero, contratasen a asesinos para acabar con el sospechoso, pero... si se tratase del verdadero hombre sonriente y no de un farsante, no podría ser asesinado antes de que la policía descubriese quién era... no, eso no sería propio de él, el ser descubierto y atrapado así de fácil...

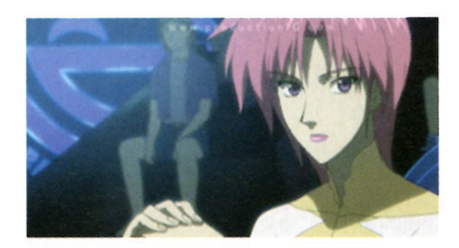
¿Cuál es la lógica de que el estilo del hombre sonriente sea hackear compañías? Ignorando el hecho de que tenga habilidades para el hackeo, el incidente original, la forma de ponerse a sí mismo en una situación tan temeraria, hizo que la gente incluso se preocupase por él... Y él lo que trataba de revelar eran los secretos de las compañías, hackeando todos los medios informativos.

Tras las numerosas amenazas a las compañías, hubo constantes bajadas en los precios de los productos y peticiones oficiales para expulsar al culpable...

(fue entonces cuando el hombre sonriente renunció y desapareció sin más). Después de este hecho, las empresas, para recuperarse de los daños, comenzaron a utilizar el logo del hombre sonriente en sus productos y así, los precios de las seis compañías de micro-tecnología afectadas volvieron a subir.

La verdadera clave de todo este caso es descubrir la relación entre el asesinato y el incidente de hace 6 años y la razón que hay detrás de todo... El informe oficial de la Policía que dice que el intento de asesinato fue causado por un virus mandado por Nanao A es completamente falso. El virus no controló a los 39 asesinos, que se trataban de "Mimickers", aunque ellos estuvieran infectados del nombrado virus.

Había demasiados hackers metidos en la situación y todos ellos fallaron... sólo uno de ellos, que simplemente investigaba, fue testigo de lo que verdaderamente ocurrió, y ese hacker es una de las 6 personas que forman parte del Chat-Room del hombre sonriente que se está llevando a cabo; y después de que Nanaso fuese asesinado, éste navegó por la red en busca de más datos y encontró al grupo que disolvió Nanao, los "Carnegie´s", atacando directamente al server. Parece ser que los objetivos son otras industrias cyborg y el virus fragmentado de efecto retardado todavía permanece intacto en el server de Nanao, pero en él no estaba incluido el asesinato del comisario y eso, es algo que no encaja... ¿Cuál es la razón de que cambiase a la simulación de asesinato? La única explicación es que Nanao sea también un "Mimicker" y se viera influenciado, quedando como sospechoso de presionar a la nación y quedando beneficiada de toda esta situación, nada más y nada menos, que la policía.







¿Y si el hombre sonriente hubiera estado leyendo toda esta conversación del Chat-Room oculto en la oscuridad de la red?

... De repente el coche en el que Motoko y Batou van se desvía un poco de la carretera. Motoko ha estado largo tiempo navegando por la red, pero no ha logrado rastrear la señal del hombre sonriente a tiempo... Lo único que se le ha quedado en la mente es:

"Un símbolo que los mimickers conservaban de sus creadores..."

... algo que no tiene sentido, que no significa nada... ¿O sí?

Hasta el mes que viene

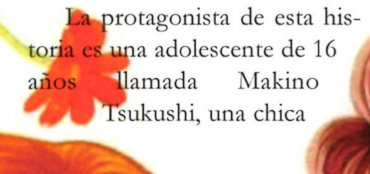
Laura P. "Palmer"

Hana Yori Dango

Hace tan sólo unos meses nos llegó desde Japón la noticia de que el shôjo manga, *Hana yori Dango*, llegaba a su último capítulo, que salía publicado en el número 18 de la revista bimensual **Margaret** (**Shueisha**). Este título, que por desgracia en nuestras tierras es un gran desconocido, es todo un fenómeno de masas en su país de origen. En total tiene más de 32 tomos, una serie de anime y uno de esos famosos dramas que a los japoneses tanto les gusta. Hablando el otro día con unas otakus en un foro de shôjo, me sorprendió gratamente el número de admiradoras que este manga, creado por la mangaka **Youko Kamio,** tiene por estos lares; muchas de ellas tenían pensado crear una fan edición para hacer llegar lo más lejos posible esta absorbente historia, otras querían reunir firmas para hacer llegar su ruego a las editoriales españolas y en cuanto a mí... La verdad es que yo también quise poner mi granito de arena en este proyecto que podríamos llamar algo así como: *"Conseguir que Hana yori sea conocido como se merece en España"* y es por eso que aprovecho mi rinconcito en Dokan para hablaros este mes de esta magnífica obra. Si consigo que algunos de vosotros se sienta tentado, habré logrado mi objetivo ^_^ Bueno, ponte cómodo que empiezo....



Poderoso caballero es Don Dinero



La protagonista de esta historia es una adolescente de 16 años llamada Makino Tsukushi, una chica de familia obrera que, sin embargo y gracias al terrible esfuerzo de sus padres, estudia en una de las escuelas privadas más caras y prestigiosas de todo Japón, la escuela Eitoku. Pese a que ella lo ignora, el objetivo de sus progenitores al matricularla en dicha escuela no es otro que conseguir que su hija encuentre allí un buen partido y así, tras el matrimonio, la familia Tsukushi pueda ascender en la sociedad.



Como podréis imaginar, el resto de sus compañeros de instituto no pertene-

cen a su misma clase social, la mayoría son niños ricos terriblemente mimados, malcriados y caprichosos. Entre los alumnos del Eitoku destaca un grupo de cuatro chicos. Se hacen llamar el F4 (las 4 flores, fourth flower) y lo componen: Doumiouji Tsukasa, Hanazawa Rui, Nishikado Soujirou y Mimasaka Akira. Absolutamente todas las chicas beben los vientos por ellos y es que, además de ser muy guapos, son los hijos de los presidentes de las cuatro compañías más poderosas del país. El líder de este selecto grupo es Tsukasa Doumiouji, un tipo orgulloso, egocéntrico y peligroso que junto a sus amiguitos abusa de su posición para hacer y deshacer lo que quiere en la escuela. ¡Ni los profesores se atreven a castigarlos o reprenderlos! Su crueldad llega a veces a límites insospechados y si algún compañero les cae mal, hace algo que los molesta o simplemente se cruza en su camino un día que no están de muy bien humor, le ponen una tarjeta roja en su taquilla como castigo. Esta tarjeta provoca que tooodos los alumnos, actuando bajo coacción del F4, se dediquen a partir de ese momento a hacer la vida imposible a la víctima, insultándole, pegándole y ridiculizándolo una y otra vez. ¿Majetes, eh?



A pesar de que los odia a con toda su alma, Makino intenta pasar desapercibida todo lo que puede y más. Está como loca deseando que sus años allí terminen pronto para poder graduarse y entrar a trabajar en una empresa. Para desesperación de sus padres, no quiere ni oír hablar del matrimonio y muchísimo menos con uno de esos snobs descerebrados. Lamentablemente, a veces el destino nos juega malas pasadas y un día su única amiga, Makiko Endou, se cae por las escaleras aterrizando, sin poder evitarlo, encima del mismísimo Tsukasa Doumiouji. Makino sale en su defensa y se encara con el F4, da en el clavo al acusarles de esconderse tras el dinero de sus padres y les reprocha que jamás hayan conseguido nada por sí mismos, recibiendo a cambio una tarjeta roja... A partir de entonces, nuestra heroína se convierte en la diana de las burlas, bromas y malas pasadas del alumnado. Tendrá que soportar que le roben las cosas de la taquilla, que la persigan tirándole huevos podridos, que la amenacen mientras los profesores miran para otro lado... Algo tan duro podría con cualquier ser humano y todos esperan que se rinda y abandone el colegio. ¡Pero ella no piensa desperdiciar la oportunidad de ser alguien de provecho! Si tiene que luchar contra el mundo le da lo mismo. El F4 se divierte muchísmo ante su terquedad y cada día le someten a castigos aún más duros. Un día en el que se siente desfallecer y se esconde en las escaleras de incendios para llorar a solas, se topa con uno de los miembros del F4. Se trata de Rui Hanazawa, el más calmado y misterioso de los cuatro, pese a que teme que éste se burle de ella, el chico se comporta con naturalidad e incluso pasan un agradable rato a solas. A partir de ese día, ella empieza a mirarlo con otros ojos y se pregunta cómo puede tener amigos así...



Tras el transcurso de las semanas, crece la fortaleza de Makino y su habilidad para encararse con aquellos que le intentan amargar la existencia. Sin saber muy bien cómo, Tsukasa Doumiouji empieza a sentirse atraído por ella (aunque antes muerto que reconocerlo), sin embargo, ella no le hace ni caso porque el que le gusta es el misterioso Rui con el que sigue encontrándose en las escaleras. Naturalmente, las otras chicas no soportan ver cómo el F4 empieza a hablar con Makino, sobre todo tres de sus compañeras de clase que sueñan con atrapar a alguno de los chicos como marido. Estas arpías son Yamano, Eriko Ayuhara y Yuriko Asai. Haciéndose pasar por sus amigas, la invitan a una fiesta en Roppongi donde la entrada ya cuesta 20.000 yens, ella rehusa la invitación sabiendo que no tiene nada apropiado que ponerse, pero astutamente la engañan, asegurándole que se trata de una fiesta informal donde todo el mundo va en vaqueros. El ridículo que hace la pobre al presentarse allí con su ropa sencilla es colosal, pero no es algo que le haga tirar la toalla, esta chica es fuerte como una roca y aprende rápidamente que no puede



fiarse de nadie. ¡Y mucho menos de las Barbies teñidas de rubio con ropa de Channel! Como sus tres rivales siguen decididas a amagarle la vida, averiguan que se reúne en secreto con Rui en las escaleras de incendio, así que rápidamente la acorralan para advertirle de que no se haga ilusiones de gustarle a un tipo así, puesto que él está enamorado de otra y volverá muy pronto de París. Efectivamente, el amor de infancia del chico es una famosísima modelo japonesa de 19 años llamada Shizuka Toudou... Cuando más alicaída está, aparece de nuevo en su vida para ayudarla en los peores momentos su mejor amigo de la infancia: Kazuya Aoike, que acaba de ingresar en el Eitoku porque su familia ha tenido suerte en los negocios y ahora son "nuevos ricos". La aparición de este alocado y divertido muchacho provoca los celos del egocéntrico Tsukasa, que decide colocarle una tarjeta roja para que abandone la escuela y no se meta por medio. ¿Qué hará el líder de los F4 cuando por fin se entere de que a quien ama Makino es a su amigo? ¿Conseguirá Makino tener una vida normal entre clase y clase sin tener que aguantar las pesadas bromas de sus compañeros? ¿Y qué siente el misterioso Rui por ella? No creáis que os voy a desvelar nada más, sería una pena que os fastidiara todas las sorpresas que depara este manga. Muchos otakus creen que ***Hana Yori*** es algo así como la historia de una Cenicienta moderna pero... ¡Aquí no hay hadas madrinas que le solucionen la vida a una! Makino es una supeviviente, una luchadora que demuestra una y otra vez lo que con inteligencia, fuerza de voluntad y tus manos puedes llegar a conseguir.

Curioso título

La frase *Hana yori Dango* es un popular dicho japonés (como un refrán o un proverbio), que, traducido literalmente, viene a decir algo así como "Tirar dangos a las flores". Los dangos, para todos aquellos que no lo sepáis, son unas famosas y riquísimas bolitas de carne. Esta frase sin sentido para nosotros, en Japón significa darle mucha importancia a las cosas bonitas, a lo estético o lo que se ve y no prestar atención a lo interno, al alma. Pero, curiosamente, Dango también puede ser traducido como muchacho... ¿Tirar chicos a las flores? Con este título la autora intenta explicar que su heroína prefiere los chicos con algo en su interior y no los superficiales que son sólo fachada. ¡Todo lo contrario a sus demás compañeras de colegio que sólo desean conseguir un buen partido!

El anime y la película

Como ya adelanté al principio de este artículo, un shôjo tan popular no tardó mucho en tener su versión animada. En total 51 episodios que se produjeron en 1994 por la productora **Tv Tokyo/KSS**. Aunque todo esté bastante resumido y comprimido, el argumento es bastante fiel al manga, así que me centraré en la película que, a pesar de su corta duración (30 min), sí es muy diferente e interesante, ya que reúne a los protagonistas originales pero la trama cambia totalmente. En ella, el F4 es un grupo de bailarines de ballet muy conocidos y tremendamente populares entre las féminas. Nuestra Makino desea más que nada en el mundo convertirse en bailarina, pero es la chica de la limpieza (Incluso se encarga de lavar la ropa interior de los bailarines). Cada noche, a solas, intenta practicar los movimientos que está aprendiendo la bailarina principal, pero hay un paso en el que siempre se equivoca. Un día, Doumioji, que es el bailarín principal, le da la oportunidad de intentarlo, sin embargo vuelve a fallar y todos se ríen de ella. Doumioji no cesa en su empeño e incluso se quedará toda una tarde con ella intentando ayudarla, aunque ella no parece prosperar... ¿Conseguirá el patito feo convertirse en un bello cisne y deslumbrar a todos con su talento?

La verdad es que esta película, por el argumento, la música y la animación es algo así como un musical al más puro estilo Broadway. Y es súper divertido ver a los protagonistas del manga ocupando otros roles totalmente distintos, aunque manteniendo sus personalidades (Rui es pianista, Shizuka la bailarina principal, Yuuki la apuntadora, Kazuya el iluminador...)

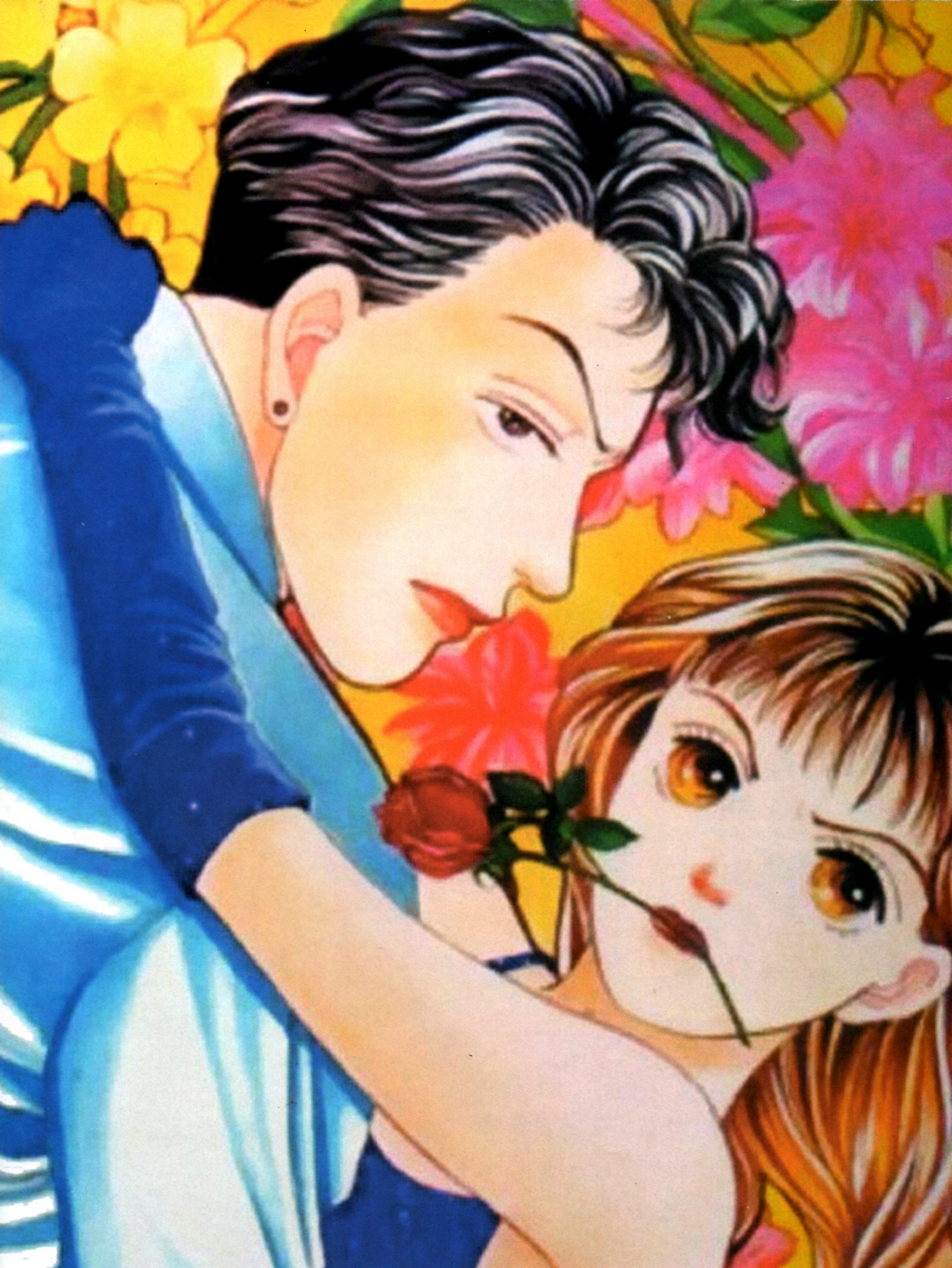
¿Queréis saber más?

Puede que tras leer este artículo te hayas quedado con la miel en los labios y desees saber más y poder disfrutar de este manga en nuestro idioma. ¡Y estás de enhorabuena! Gracias a una de las mayores fans de ***Hana Yori*** en nuestro país, puedes disfrutar en Internet de una de las pocas páginas webs en español que existen sobre este shôjo. Su creadora, **Amrita** posee una interesante web donde, además de encontrar fichas de los personajes, sinopsis, wallpapers o una comunidad donde se intenta reunir la mayor gente posible para presionar a las editoriales españolas, también tendrás acceso a las traducciones al castellano que poco a poco está subiendo a su página. Una labor altruista y desinteresada con el único propósito de dar a conocer su serie favorita. Si quieres echarle un vistazo, apunta la dirección y no olvides dejar huella en el libro de visitas: http://hanayoridango.planetamanga.com/hyd/index.htm

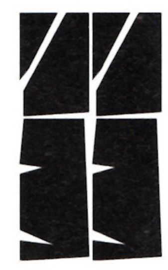
Y por mi parte nada más ¡Hasta el mes que viene otakus!

Ryoko

(c) Youko Kamio



SOUL CALIBUR II



Namco sacó al mercado en 1996 un juego de lucha que tuvo una gran acogida, incluso por aquellos a los que nos les gustaba demasiado el género de lucha en la época de apogeo de **PlayStation,** se trataba de *Soul Edge*; pero el mito llegaría con la aparición de su "segunda parte" en 1999 para la **Dreamcast**, con el título de *Soul Calibur*, convirtiéndose en un gran éxito, gracias a las trabajadas coreografías de artes marciales de cada uno de sus personajes, su motor gráfico llevando al límite la potencia de la difunta consola de **Sega**, la facilidad de sus controles, que permitían dominar el juego sin demasiada dificultad, o sea, la correcta fusión de todo esto y más. Era lógico pues, esperar que **Namco** quisiera volver a disfrutar de un éxito como lo fue *Soul Calibur*, pero esta vez, apareciendo en todas las plataformas del mercado (**PS2, GameCube** y **Xbox**). **EA** publicará la versión europea de *Soul Calibur 2* el 26 de septiembre e incorporará a Rock y Hwang en el juego, a diferencia de la versión japonesa. Además de Seung Mina, Sophitia, Yoshimitsu, Charade, Cervantes y Lizardman, que se pueden seleccionar en el menú de personajes directamente, les acompañarán unos cuantos secretos, y tres personajes exclusivos, uno para cada uno de los soportes que son para **Xbox**; Spawn, la creación de Todd McFarlane, hace su aparición en la zona de combate Heihachi para la versión de **PS2,** y en la de **GameCube** puedes jugar con Link del *Zelda* en su versión adulta de la antigua **Nintendo 64**, manteniendo movimientos y un sistema de control muy parecido al de *Super Smash Bros Melee*, siendo éste el personaje especial con el que más se ha esmerado **Namco**.



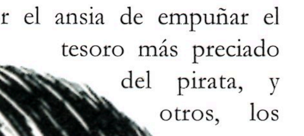


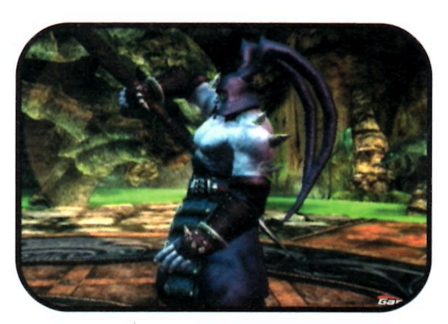
HISTORIA

Durante siglos, la leyenda de las Soul Edge ha sido contada de padres a hijos. Unas espadas capaces de dotar a quien las empuña de poder casi infinito. El arma definitiva, la espada de los héroes, la llave de la eterna juventud, la panacea que sana todos los males... Se dice que el portador de las espadas podía sesgar montañas o separar las aguas con sólo un gesto del mandoble. Su poder era tal que podía desafiar la voluntad de los dioses. Para muchos, estas espadas se convirtieron en la llave para satisfacer sus ambiciones, pero no dejaba de ser un camino a la perdición más absoluta... En el siglo 16, en una época donde los castillos y las luchas entre los hombres dominaban el destino de la tierra, existió un pirata español llamado Cervantes de León, cegado, como muchos otros, por poseer las Soul Edge. En una de sus despiadadas incursiones sobre las costas inglesas, Cervantes obtuvo información sobre el paradero de las espadas, que eran la mercancía más valiosa de Vercci, un comerciante de Sicilia conocido como "El mercader de la muerte", declarado traficante sin escrúpulos de objetos mágicos.

Cervantes no se demoró más que lo que su barco, el Adrian, tardó en llevarle a la pequeña isla italiana, y allí, sin mediar palabra, asesinó a Vercci y obtuvo las deseadas espadas. Tras empuñarlas y, en contra de lo pregonado por la leyenda, las Soul Edge devoraron el alma de Cervantes, convirtiéndolo en un títere sin más voluntad que muerte y destrucción. El pirata asesinó a toda su tripulación aplacando la sed de almas de las espadas, y se hizo a la mar, por donde vagó durante más de veinte años aterrorizando las ciudades portuarias de toda Europa...

En esas dos décadas, muchos trataron de encontrar a Cervantes. Unos, movidos por el ansia de empuñar el tesoro más preciado del pirata, y otros, los



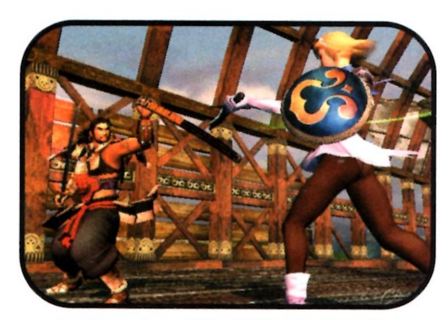




de voluntad más pura, por liberar al mundo de la crueldad al que estaba siendo sometido. Pocos fueron los que dieron con él, y todos perecieron bajo su filo. Todos, menos uno. Sophitia, guardiana de Hephasteus, dios griego de los herreros. La joven, empuñando a Gaea, la espada sagrada del dios, consiguió medirse en igualdad de condiciones a Cervantes en el puerto de Valencia.

El combate se prolongó durante horas, pero finalmente, Sophitia consiguió romper la más pequeña de las dos espadas, la Soul Calibur, aunque quedó malherida por la lluvia de fragmentos procedentes de la hoja.

Cuando todo parecía perdido, la luchadora japonesa conocida como Taki, apareció en escena. Aprovechando el desequilibrio provocado en el pirata por la pérdida de una de las dos Soul Edge, Taki consiguió alcanzar a Cervantes con Reki-Maru, su katana mágica, hiriéndolo de muerte.







A nivel de jugabilidad, es exactamente igual del que hacía gala su anterior versión, el *Soul Calibur*, cuatro botones, patada, ataque débil, ataque fuerte y cubrir, y las combinaciones también. Incluso las técnicas especiales de cada personaje, exceptuando los nuevos, se realizan exactamente igual.

Cuenta con el modo arcade, las opciones, los modos Survival y demás opciones que también tenía su antecesor sin olvidarse del modo "Weapon Master", en el que deberemos recorrer el mundo cumpliendo diferentes misiones y ganando premios como personajes secretos, las famosas exhibiciones de cada personaje, las 12 armas que cada luchador puede llegar a tener, trajes extra, nuevos escenarios, nuevos modos de juego, etc. Las misiones tienen como objetivo derrotar a 6 enemigos en un mismo combate, echar del ring a un enemigo invencible, o entrar en una mazmorra y derrotar al campeón que la custodia.

Y es que las mazmorras son un elemento novedoso en las que tendremos que avanzar de habitación en habitación, derrotando al luchador que hay en cada sala y buscando el camino correcto hacia donde espera el enemigo final, tras a quien derrotar, obtendremos oro y experiencia, dando algo de apariencia de RPG al juego.

Hay otro modo que no podría faltar en un juego como éste, la opción Musseum, en la que podremos ver cuando queramos los finales de los personajes (que vuelven a ser dibujos y no intros de CG), las secuencias generadas por ordenador, y examinar con cámara libre cualquier personaje equipado con cualquier traje o arma.

En otras palabras, hay juego para rato, pero la mayoría de todo esto, ya estaba presente en la versión de **Dreamcast**. Si no fuera por la mejora gráfica (y los nuevos personajes), parecería que estuviéramos jugando al viejo *Soul Calibur*. De todas formas, tenía que haber alguna novedad, como la opción de poder equipar a nuestro personaje con múltiples armas, que podremos ir adquiriendo en el modo "Weapon Master" y después utilizar en los combates.

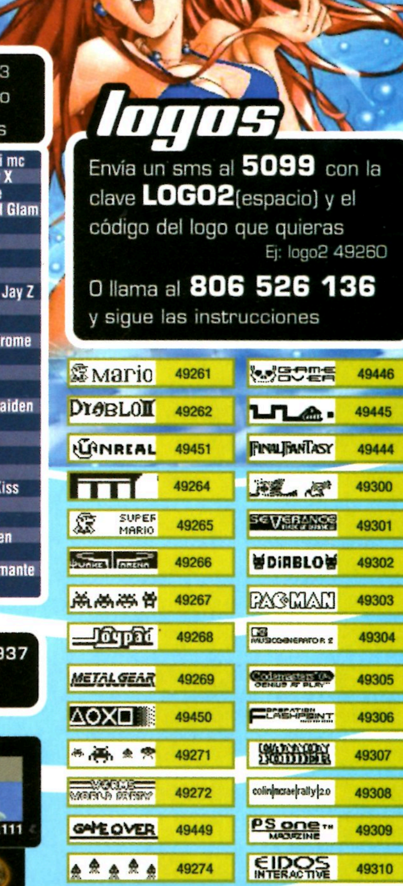
Con la música y los gráficos pasa lo mismo que con la jugabilidad, demostrando una gran semejanza con los temas del primer *Soul Calibur*. La Banda Sonora contiene temas realmente preciosos, eso sí, todos ellos muy épicos. Gráficamente, es donde más mejoras ha recibido, con los escenarios, que han ganado en efectos y en detalle de los paisajes y los horizontes y personajes. Tanto parecido con su antecesor, hace creer que más que a una nueva entrega estemos jugando a una versión mejorada. Resumiendo, ***Soul Calibur 2*** es más rápido, tiene más misiones, más personajes, más extras a desbloquear y es considerablemente más largo.

A pesar de que **Namco** ha intentado realizar un juego idéntico para las 3 consolas, en la práctica existen pequeñas diferencias, como que gráficamente la mejor es la de **Xbox**, el mejor control el de **PlayStation 2** y la que guarda más equilibrio, la de **GameCube**, que según se dice, es la versión original de la que han sido convertidas las otras dos.

Un saludo
Laura P. "Palmer"
© NAMCO

lo último para tu móvil

>POWERED BY
www.papapaga.com
www.tu-logo.com



top melodias

Envía un sms al **5099** con la clave **TONO2**(espacio)y el código del tono. O llama al **806 526 136** y sigue las instrucciones

Ej: TONO2 59743

NOVEDADES		54391	Son de amores / Andy y Lucas	62029	Verano azul / tv	53346	Mundian to bach ke / Panjabi mc
59743	Where is the love / Black Eyed Peas	51111	Pulp fiction / Theme	68001	Atletico de Madrid / himno	64059	To Zanarkand / Final Fantasy X
59742	Miss Independent / Kelly Clarkson	54323	Dime / Beth	53221	Infected / Barthez	60024	The final countdown / Europe
59741	White flag / Dido	68030	Centenario Real Madrid / Himno	72107	Braveheart / DJ Sakin	54361	Es una lata el trabajar / Hotel Glam
60612	Go to sleep / Radiohead	59168	No woman no cry / Bob marley	51036	Titanic / cine	54133	Sufre mamon / Hombres G
59740	Rubbernecking 2003 / Elvis Presley	54276	Ni mas ni menos / Los Chichos	50009	La internacional / tradicional	53009	Freestyler / Boomfunk Mc
59739	Dont dream... / S. none the richer	51005	El Exorcista / cine	57005	Tarzan / Grito	53237	Universe / Chasis
59737	Feel Good time / Pink	62039	Rasca y pica / tv	53205	Samba adagio / Safri duo	53199	On the move / Barthez
59736	One heart / Celine Dion	51027	Mission impossible / cine	51000	Star wars darth vader / Cine	59709	Crazy in love / Beyonce feat. Jay Z
53371	Satisfaction / Benny Benassi	55022	Els segadors / Himno	60118	In the end / Linking park	54180	Chiquilla / Seguridad social
61058	Tour de France 2003 / Kraftwerk	62027	Fraggle rock / tv	54275	Me muero por conocerte / A. Ubago	61012	Breathe / Prodigy
		55059	Asturias Patria querida / Himno	51075	Gladiator / cine	72191	Mortal kombat / Techno syndrome
TOPS		54354	Haciendo el amor / Dinio	59468	Without Me / Eminem	64047	Metal gear solid / Video
54353	Papi Chulo / El chombo	54387	Loca / Malena Gracia	54289	Mienteme / David Bisbal	51087	Terminator / cine
55058	Cara al Sol / Himno	51021	La Pantera rosa / cine	51113	May It Be / El señor de los anillos	53060	Cafe del mar / Energy 52
62073	Shin Chan / Tv	65021	Paquito chocolatero / yeye	62067	Chihuahua / Cocacola	60013	Number of the beast / Iron maiden
54210	Fiesta pagana / Mago de oz	59045	Tubular bells / Mike oldfield	53341	Tu es foutu / Ingrid	59626	In Da Club / 50 Cent
60570	Bring to life / Evanescence	59604	Lose Yourself / Eminem	54355	Jaleo / Ricky Martin	54231	A dios le pido / Juanes
54368	Bye bye / David Civera	68004	Athletic de Bilbao / himno	60045	Satisfaction / Rolling Stones	60015	Enter sandman / Metallica
55011	Himno de Espana / Himno	60238	Nothing Else Matters / Metallica	60213	The Trooper / Iron Maiden	51092	Harry PotterTheme / cine
59608	8 mile / Eminem	62005	Coche fantastico 2 / tv	68015	Real Sociedad / himno	60410	I was made for loving you / Kiss
62094	Mas que nada / Tanga girls	62065	MTV / anuncio	54274	Hasta que el cuerpo. / Mago de Oz	60269	All the things she said / Tatu
62023	Simpsons / tv	53240	Lethal industry / DJ Tiesto	54306	Color Esperanza / Diego Torres	65039	Soy minero / Antonio Molina
55024	Himno de la Legion / Himno	51003	El bueno el feo y el malo / cine	60078	Moonlight Shadow / Mike Oldfield	68026	We are the champions / Queen
68002	Cant del Barca / himno	62007	El equipo A / tv	62096	Las tapitas / Anuncio Once	55025	Partido Popular / Himno
68014	Hala Madrid / himno	54326	Sambame / Upa Dance	60012	Sweet child of mine / Guns n roses	54290	2 hombres y un... / D. Bustamante
54388	La madre de Jose / El canto del loco	60278	Desenchantee / Kate Ryan	62000	Benny Hill / tv	54257	Cuando tu vas / Chenoa

logos

Envía un sms al **5099** con la clave **LOGO2**(espacio) y el código del logo que quieras

Ej: logo2 49260

O llama al **806 526 136** y sigue las instrucciones

49261	49446
49262	49445
49451	49444
49264	49300
49265	49301
49266	49302
49267	49303
49268	49304
49269	49305
49450	49306
49271	49307
49272	49308
49449	49309
49274	49310
49275	49311
49276	49312
49277	49447
49278	49314

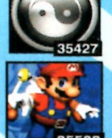


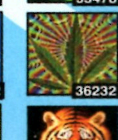
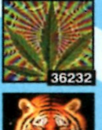
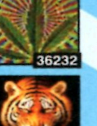
imágenes a color

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía **FOTO33**(espacio)código de la imagen al **5099**

Ej: foto33 35937

estáticas





35937 35484 35427 35478 35485 35563
35440 35538 35502 36232 35495 35530
35499 35501 35492 35542 35497 35540

animaciones






anima104 anima108 anima109 anima111
36036 35487 35479 36155
35498 35438 35535 35537

chat manga

Envía **manga** al **5077** y sigue las instrucciones:

1. DATE DE ALTA: envía la palabra clave manga (espacio) y tu nombre clave o nick. ej: manga chihiro

YA ESTAS DENTRO DEL CHAT!!! ESPERA TUS MENSAJES

2. CONSULTA QUIÉN ESTA EN LA SALA: manga (espacio) lista

3. CAMBIA TU NICK: manga (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

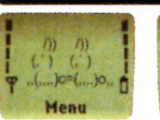
(si quieres darte de baja envía: manga (espacio) stop)

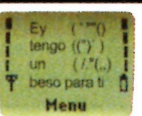
mensajes dinámicos

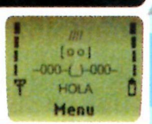
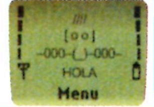
Envía un mensaje al **5558** con la clave **ANIMA8** (espacio) CATEGORÍA QUE QUIERAS

¡Recibirás divertidos sms animados para enviárselos a tus amigos! Las categorías son:

AMOR, VARIOS, ADULTOS.





Ej: ANIMA8 adultos Ej: ANIMA8 amor Ej: ANIMA8 varios

melodias polifónicas

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Elige tu melodía y envía **POLI28** (espacio) código de la melodía al **5099**

Ej: poli28 83849

NOVEDADES POLIFÓNICAS		83290	Sin Miedo.. / Alex Ubago & Amaia	82430	Devuélveme la Vida / A. Orozco	81066	The Animal Song / Savage garden
83849	Molinos de viento / M. de Oz	82004	A Dios le pido / Juanes	83605	Viva la noche / Ainhoa	83786	Desenchantee / Kate Ryan
83848	Mediterraneo / Los Rebeldes	83607	Besa mi piel / Natalia	82605	Es Una Lata El Trabajar / L. Aguilé	83603	I begin to wonder / D. Minogue
83847	Sufre mamon / Hombres G	80472	Every breath you take / The Police	80406	Take on me / A-HA	82854	Morenita / Upa Dance
83845	Miss Independent / Kelly Clarkson	82172	Barcelona / Himno oficial	82436	Dígale / David Bisbal	80044	Rocky / Film
83844	Get it together / Seal	80143	Pink Panther Theme	80041	Heaven / DJ Sammy feat. Yaron	80074	The A Team / Theme
83843	Girlfriend in a coma / The Smiths	83655	Thunders truck / ACDC	80029	Jenny from the Block / J. Lopez	80554	One more time / Daft Punk
83842	Some girls are b... / The Smiths	83658	Star Wars / John Williams	80336	MacGyver / Theme	81664	Children / Robert Miles
83841	Dont go / Yazoo	82284	Color Esperanza / Diego Torres	82740	M. Duende / Héroes Del Silencio	83666	Hollywood / Madonna
83840	Close to me / The Cure	83228	Samba Adagio/ Safri Duo	83806	Another night / SPS	82364	Chiquilla / Seguridad Social
83839	Smalltown boy / Bronski beat	82835	Miénteme / D. Bisbal y E. Gadel	83297	Sobe Son / Miami Sound Machine	82470	El aire que me das / Bustamante
		81689	Rosas y espinas / David Bisbal	81686	Sambame / UPA Dance	80125	Mortal Kombat / Film
TOPS		80045	Without Me / EMINEM	83667	Jogi / Panjabi MC	80239	Final Countdown / Europe
83599	Papi chulo / El chombo	83642	No te escaparas / Hombres G	83601	Un emozione per.. / E. Ramazotti	80051	Top Gun / Film
83604	Loca / Malena Gracia	81687	P. contar conmigo / La oreja	80321	Unforgiven / Metallica	83821	Sacrament / Him
81690	Bye Bye / David Civera	80014	James Bond / Film	82341	Cuando tú vas / Chenoa	83651	Spanish / Craig David
83584	Bring me to life / Evanescence	80093	Equador / Sash	83808	Himno de España / Himno	83597	Move your feet / Junior Senior
82652	Fiesta Pagana / Mago de Oz	81685	Tu es foutu / In-grid	83648	La familia Munster / Televisión	80274	One day in your life / Anastacia
83609	Ven ven ven / Sex bomb	83797	Mas que nada / Tanga girls	80108	Benny Hill / Theme	80082	Pink Panther / Film
83188	Real Madrid / Himno oficial	80298	Master of Puppets / Metallica	82813	Mi Jefe / Mojinos Escozíos	80007	Dilemma / Nelly
80726	No woman no cry / Bob Marley	82124	Atletico De Madrid / Himno oficial	83641	Calavera / Seguridad Social	80023	Austin Powers / Theme
80017	Mission Impossible / Film	81691	Jaleo / Ricky Martin	80217	I can´t get no satisf. / R. Stones	80111	Sweet Child of M / Guns and R.
80277	Nothing else matters / Metallica	80024	The Matrix / Film	80137	Enter Sandman / Metallica	83589	You make me feel / J. Somerville
80025	The Simpsons / Theme	83598	Mariposa traicionera / Mana	83653	All the things she said / Tatu	83586	Somewhere I belong / L. park
80002	Lose Yourself / EMINEM	82935	Noches de bohemia / Navajita P.	80627	House of the R.Sun / The Animals	83602	Husan / Bhangra Knights
81684	Mundian to bach ke / Panjabi Mc	80174	The X Files / Theme	83820	Hipnotizadas / Lunae	80083	Looney Tunes / Theme
83796	La madre de Jose / Canto del loco	83650	Saint Anger / Metallica	83654	Just cant get enough / D. Mode	80048	Knight Rider / Theme
83578	Hasiendo el amor / Dinio	83675	Flight 673 / DJ Tiesto	80131	Buffy the Vampire Slayer	80067	Belissima / DJ Quicksilver
80056	Insomnia / Faithless	83585	Libertine / Kate Ryan	83418	3 Veces Guapa / Los C. de España	82133	Ave María / David Bisbal
80293	Its my life / Bon Jovi	82440	Dime / Beth	82380	Dame Veneno / Los Chunguitos	82123	Athletic De Bilbao / Himno
80269	Freestyler / Bomfunk MCs	82361	Chihuahua / Dj Bobo	80062	In The End / Linkin Park	83636	Sunlight / Dj Sammy
80096	Pulp Fiction / Film	83580	Weekend / Scooter	83649	Business / Eminem	83657	Start me up / Rolling stones
80065	Friends / Theme	83662	Crazy in love / Beyonce & Jay Z	83394	Toda la noche en la calle / Amaral	83661	Axel F 2003 / DJ Murphy Brown
80001	In Da Club / 50 Cent	80012	Sk8er Boi / Avril Lavigne	80091	20th Century Fox / Film	83680	It just wont do / Tim Deluxe
80043	The Terminator / Film	80642	Enjoy the silence / Depeche Mode	80478	Crazy / Aerosmith	83683	Españolas / O tesouro do pirata



GAERMV&M/ 513/09/9019

CHAT AL 5077: Válidos para todos los móviles y compañías. Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un mail con tu nº de móvil a serviciobajas@bigfoot.com. Coste del mensaje: Movistar 0,90 € + IVA. Amena: 1,05 € + IVA y Vodafone: 1,20 € + IVA. 5099: TONOS (2 SMS) Válido para Alcatel, Motorola, Nokia, Samsung, Siemens, Sonyericsson, Trium compatibles. LOGOS (2 SMS): Válidos para Alcatel, Nokia, Samsung, Siemens y Sonyericsson compatibles. POLIFÓNICAS: (3 SMS) Válido para: Motorola: c350, T720, T720i, v600. Nokia: 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Panasonic: gd87. Samsung: sgh-n620, sgh-t100. Sharp: gx10 Siemens: c55, m55, s55, sl55, u10. Sonyericsson: p800, t610, t618. IMÁGENES ESTÁTICAS: 3 SMS. Válido para: Motorola: A830, E380, E390, T720, T720i, V300, V600. Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Panasonic: gd87. Sharp: gx10. Siemens: s55, sl55, u10. Sonyericsson: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i. IMÁGENES ANIMADAS: 3 SMS. Válido para: Nokia: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Panasonic: gd87. Sharp: gx10. Siemens: s55, sl55, u10. Sonyericsson: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i.Coste del mensaje: 0.90 € + IVA. LLAMADAS AL 806: Precio min/max 1,06 € r.f. 1,35 € r.m. Apdo Correos 36442 – 28080 Madrid. mayores de 18 años 5558: MENSAJES DINÁMICOS: Válidos para Nokia: 3210, 3310, 7110, 7110e, 8210, 8210e, 8810, 8850, 3330, 5210, 5510, 7650, 8310, 3410. Coste del mensaje 0,90 € + IVA.

TSUNAMI GRAPHIX

#2

TSUNAMI COMICS



FANTASY DOJINSHI

Bienvenidos un mes más a la sección del mundo de las ilustraciones, ¿Qué artbook tocará hoy?, ¿De qué serie se tratará?, ¿Cuál será ese autor con cuyas ilustraciones nos deleitaremos en este número de Dokan?... Pues el artbook de este mes se llama ***Tsunami Graphix 2: Fantasy Doushinji***, un libro de ilustraciones que no trata una serie en particular, ni es de ningún autor en especial.

Al observar el título veréis que se trata de un segundo libro, ¿Y el primero?, os preguntaréis, pues se trata de ***Tsunami Graphix 1: Hentai doushinji*** (con esto ya os podéis hacer una idea del porqué he escogido la segunda parte,

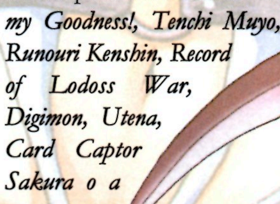




puesto que su antecesor era un artbook algo guarrete y creo que con el del mes pasado ya hubo suficiente por una temporada). **TSUNAMI** es una colección de artbooks con formato prestigio a un precio de 9,95€ y que son una novedad en el mercado español (debido a que han sido sacados a la venta en nuestro país durante este año), que reúne ilustraciones y fanarts (a veces de autores famosetes del mundo del manga, sobre todo en el caso del primer book).

TG: Hentai doushinji, principalmente se compone de ilustraciones eróticas, sensuales y cochinas de los personajes femeninos más tentadores de los animes, cómics y videojuegos que actualmente hay a la venta.

TG2: Fantasy Doushinji, el libro de ilustraciones de este mes, salió a la venta durante este verano dejando de lado el tema hentai de su antecesor y centrándose en el tema de fantasía en el mundo del manga y anime y de los videojuegos, mostrándonos ilustraciones principalmente (y por qué no me extraña) de féminas bastante atractivas, entre las que se encuentran hechiceras, guerreras y escenas de lucha en un ambiente medieval; pero por suerte también hay ilustraciones de personajes masculinos, todos ellos, tanto los chicos como las chicas pertenecientes a series como ***Oh, my Goodness!, Tenchi Muyo, Runouri Kenshin, Record of Lodoss War, Digimon, Utena, Card Captor Sakura*** *o a* ***videojuegos*** *como* ***Samurai Shodown, Final Fantasy 7,9 y 10, "Ragnarok", Soul Calibur2*** y otras muchas más que tendréis que descubrir vosotros mismos.

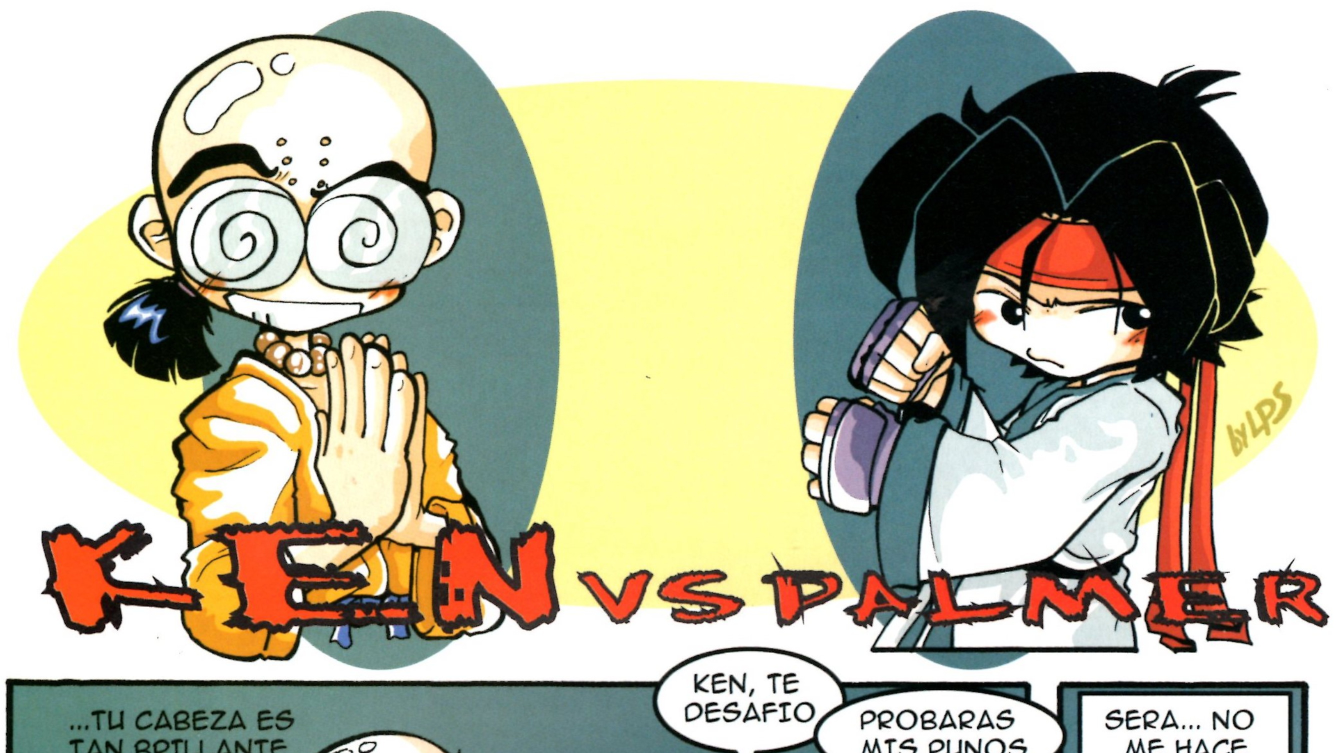


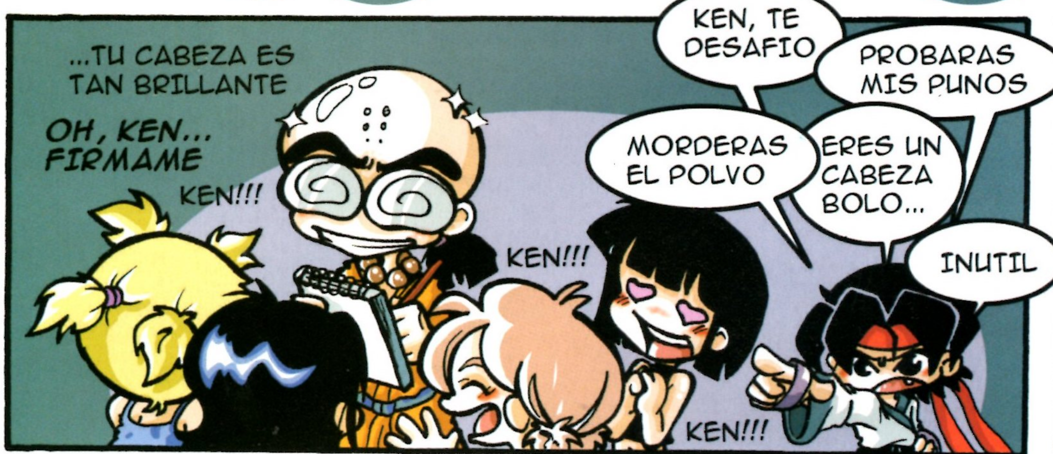
En lo que a la calidad de las ilustraciones se refiere, hay para todos los gustos. Algunas son verdaderas obras de arte de ésas que podrías estar mirando y remirando hasta la eternidad, o incluso hacerte un póster para tu cuarto, en cambio otras son, en comparación, un tanto pobres, pero en su mayoría os aseguro que merece la pena. Las técnicas empleadas son muy diversas, al igual que los estilos. Se utiliza tanto acuarelas como ordenador (el Open Canvas es muy utilizado), gouache... todo un despliegue de arte.

Para terminar, hablaros de que ya está a la venta la tercera parte de esta serie de artbooks (aunque aún no ha salido en el mercado español); su título es ***Tsunami Graphix 3: Hentai Doushinji 2***... ¬_¬ sí, sí, la segunda parte del primer de estos libros más hentai al mismo precio.

Un saludo

Laura P. "Palmer"
© Tsunami Graphix

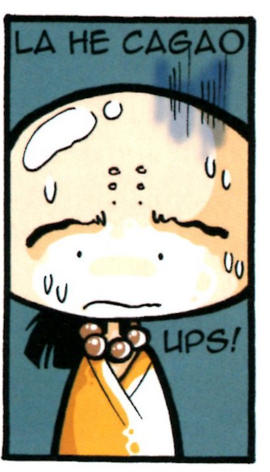

KEN VS PALMER
byLPS


...TU CABEZA ES TAN BRILLANTE
OH, KEN... FIRMAME
KEN!!!
KEN!!!
KEN!!!
KEN, TE DESAFIO
PROBARAS MIS PUNOS
MORDERAS EL POLVO
ERES UN CABEZA BOLO...
INUTIL


SERA... NO ME HACE PUTO CASO
GRRR!!!

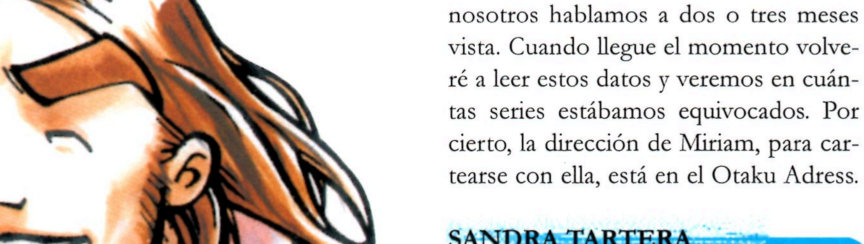

CLOCK!!!
AGH!!!... LAS GAFAS
UIS!


JE JE JE JE JE JE JE


LA HE CAGAO
UPS!


...PATADA GIRATORIA
SUPLEX DE TORRE
MACHACA CHINOS
VENGA... MACHACA A ESE MALDITO
MMM?

PALMER WINS!!



Como ya se os ha informado al principio de la revista, "habemus" nuevo redactor-jefe. Desde aquí quiero darle la bienvenida y felicitar a Peter Ballarín por su nuevo puesto (vamos, que pasa a ser el nuevo "nunca bien ponderado" jefe). También me gustaría pedir un aplauso para Enrique Herranz, que hasta ahora ha llevado mes a mes la revista, no sin preocupaciones extras y noches sin dormir. Este mes hemos notado un poco más aquello del cambio, porque todavía no nos hemos acostumbrado a hacerle la pelota a Peter... Pero en cuanto le cojamos el truco al Capuccino y lo hagamos tal y como le gusta... ¡¡ya veréis cómo le tenemos en el bote!!

Por otro lado, también quiero daros las gracias a muchos de vosotros, que os habéis animado a escribir al correo por medio de carta (lo cierto es que cada mes son más los mails y menos los sobres), porque resulta especialmente agradable encontrarse con un montón de papeles sobre la pantalla del ordenador... y pasan los días... y siguen sobre la pantalla... y finalmente llega el día de entrega... y bueno... supongo que ya sabéis el resto.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

YUI Y MIAKA (GRANADA)

Nos escriben desde lejos para pedir desde la revista que emitan anime en los canales de televisión públicos o privados, pero no de pago.

Parece que os hubieran oído desde algunos canales, porque en septiembre, al arrancar las nuevas temporadas de varios canales, se pueden encontrar unas cuantas series nuevas que harán las delicias de los otakus.

HARUKA-MIRIAM- (BARCELONA)

Son muchos los aficionados que esperan las películas de Meitantei Conan... pero desgraciadamente parece que el éxito que ha tenido esta serie en su país de origen no lo termina de acompañar por estos lares (¿sabías que incluso han erigido una estatua en su honor?). El manga de Quartet Game está previsto, tal y como te han indicado, para el Salón del manga de Barcelona... por lo que cuando leas esto, seguramente ya habrá llegado esa fecha y sabrás si finalmente ha salido o no. Por el momento, las noticias que tenemos sobre series de manga que saldrán en el Salón de Barcelona son éstas:

El lobo solitario y su cachorro (Planeta), Konote wo hanasanai (Planeta), Shôjo Tsubaki (Glénat), Lunatic Lover's (Glénat), Yami no Matsuei (Glénat), Say hello to Black Jack (Glénat), Ayashi no Ceres (Glénat), Astroboy (Glénat), Fushigi Yûgi artbook, Card Captor Sakura artbook nº 3, Los caballeros del Mundo Mon (Norma), Lawful Drug (Norma), Rahxephon (Norma), Mariko Parade (Ponent Mon), Novia de ventas por correo (Ponent Mon), Slayers Knight of the Aqualords (Ivrea). Pero nunca podemos asegurar que finalmente se publiquen, puesto que en ocasiones aparecen problemas de última hora y nosotros hablamos a dos o tres meses vista. Cuando llegue el momento volveré a leer estos datos y veremos en cuántas series estábamos equivocados. Por cierto, la dirección de Miriam, para cartearse con ella, está en el Otaku Adress.

SANDRA TARTERA (GIRONA)

Esta quinceañera de Figueras nos pide alguna cosilla más de Fushigui Yuugi... perdona que te lo pregunte... peroooo... ¿más? Es una serie que hemos tratado en varias ocasiones y... bueno, aunque no descartamos volver a tratarla cuando haya alguna novedad... no queremos saturaros con las mismas series siempre. Por cierto, si preguntas quién se fue de vacaciones en verano... te puedo decir que yo me puse muuuy moreno este agosto en las playas de la

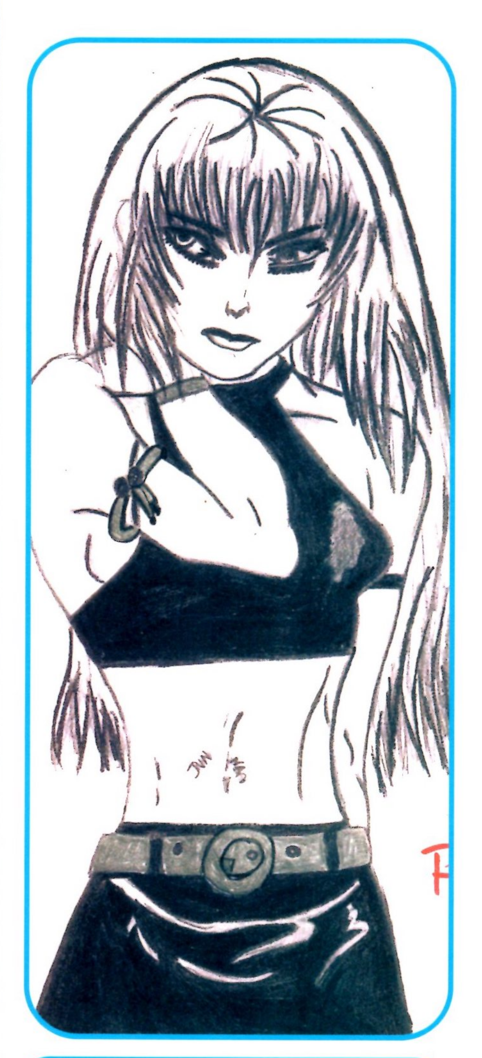


PATRICIA TAPIA

Costa Dorada (como otros años... pero sin estudiar). Otro día os cuento el resto...

YOLANDA CAMARÉS (BARCELONA)

Esta chica tiene un mérito enorme... porque se ha puesto a aprender japonés con algunos resultados visibles (de momento, dice que ya conoce los silabarios y algún que otro kanjii), por lo que quiere seguir adelante con sus estudios del idioma. Personalmente quiero darte mi más sincero enhorabuena, porque aunque lo he intentado en varias ocasiones... nunca he logrado cogerle el truco a ese idioma (aunque siempre se



PATRICIA TAPIA



VERONICA PRIETO

me han dado bien los idiomas, pero parece que con el japonés me cuesta el doble o el triple) más allá de algunas palabras y poco más. Sobre la serie que hablamos en el número 58 "Tsubasa Reservoir Chronicle", te puedo aclarar que su publicación en el Shonen Magazine no supone que se vaya a publicar únicamente en esa revista. Normalmente se edita (si la serie tiene un mínimo de éxito) en formato tomo un tiempo después. Ahora bien, que se edite en España... por el momento, lo veo un poco difícil.

PATRICIA LARA (ANTEQUERA)

Nos hace una pregunta que en ocasiones ya había leído. ¿Cuál es el motivo por el que Evangelion tiene tanta fama? Pues bien, te voy a explicar mi teoría: Hace unos cuantos años -más de cinco o seis- la serie apareció en Japón, logrando un éxito considerablemente grande, con lo que ya se comenzó a hablar en España de esta serie, que suponía una novedad en cuanto a diseños de personajes y que daba una vuelta de tuerca a las series que se conocían hasta entonces. Resultaba curiosa esa sensación de "no me estoy enterando de nada" que se te quedaba en un inicio de la serie, y que avanzaba según lo hacían los capítulos... pero una vez llegado el final... a muchas personas les pareció que la espera no había merecido la pena. A otras personas, sin embargo, les encantó. Puede que unos entendieran la serie y otros no, pero yo me inclino a pensar que los gustos son distintos según la persona.

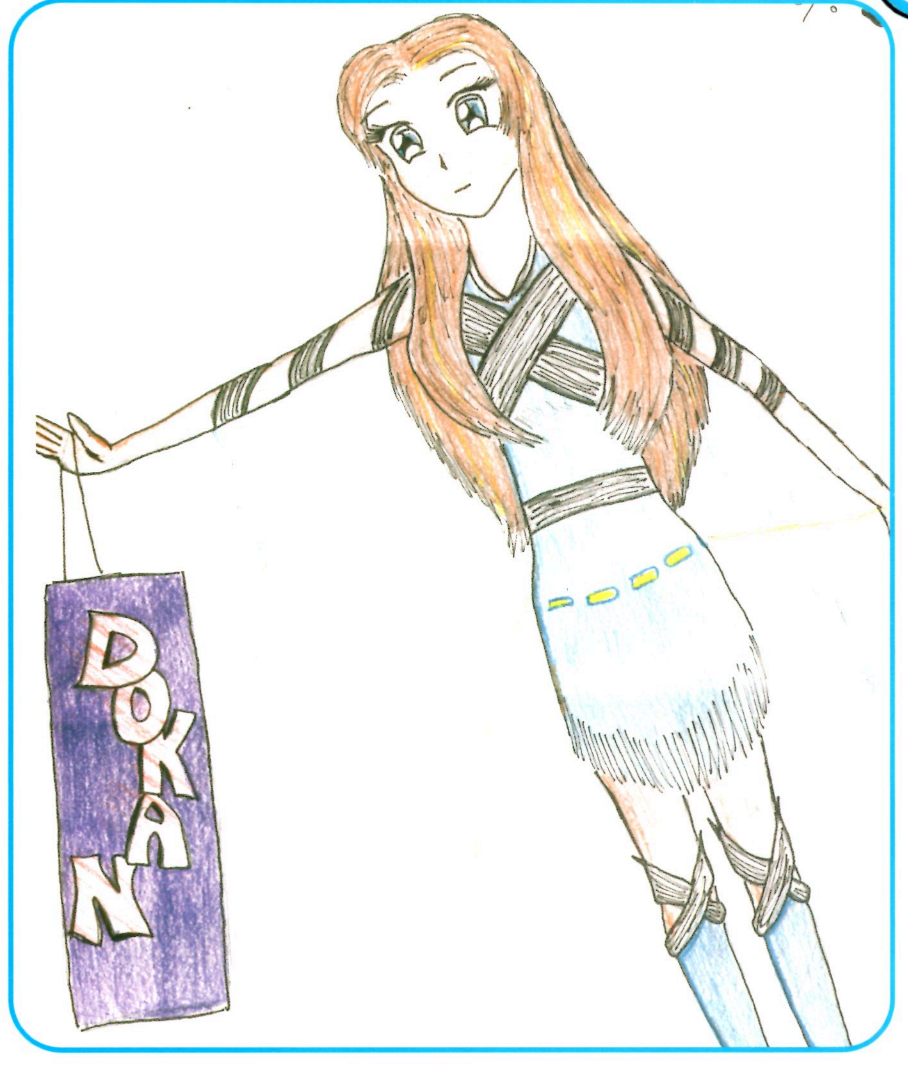
Para responder a tu pregunta de qué es lo que hacemos con las cartas... os voy a contar un pequeño secreto.

Últimamente me las guardo: antes se quedaban en la oficina y me quedaba con los sellos (sobre todo los de los países extranjeros al mío me resultaban muy interesantes), y dejaba que la gente de la oficina reciclase el resto (una vez respondidas y archivadas), pero estos últimos meses me he aficionado a guardar algunas cartas, y cada vez son más las que me llevo a casa para archivarlas de alguna manera. ¡Cada día son más! ¡Tendré que pensarme otra vez si sigo guardándolas!

La dirección de Patricia la tenéis en el Otaku Adress.

UTENA TENJOU (VILA-SECA)

Nos escribe por primera vez para contarnos que le gustaría dedicarse a escribir, ya fuera como guionista de películas, animes o ser escritor de libros. Lo cierto es que has elegido una profesión difícil, pero apasionante. Todo el que escribe en un lugar donde tiene mucho público, una vez que empieza, no puede dejarlo. Lo cierto es que no existe una fórmula mágica para aprender a escribir (vamos, yo nunca he creído que escriba bien, simplemente me gusta hacerlo y ya está), pero te puedo hacer una recomendación: las cosas se aprenden haciéndolas, por lo que si quieres hacer alguna historieta y man-



SUSANA RUIZ

darla, estaremos encantados de leerla. Por cierto... y si publicas un libro... ¿nos lo dedicarás también a nosotros? Tu dirección en el Otaku Adress.

ALBA ÚRIZ (NAVARRA)

Me manda una exteeeensa carta donde me explica un poco su vida y sus gustos. La verdad es que cuando uno comienza a conocer a otros aficionados a este mundillo, disfruta como un enano (¿por qué os creéis que yo siempre quise llevar el correo de la revista?). Esta chica fue realmente feliz cuando pudo ir al Salón del Manga de Barcelona el año pasado. Espero que este año hayas podido volver otra vez, para así conocer a más gente y seguir de paso con tu afición. Para cartearse con esta chica de cartas enoooormes, podéis buscar su dirección al final.

LUISA CASTILLO (CHILE)

Esta gran aficionada al manga nos escribe para contarnos su gran admiración hacia un compañero de la revista: J. M. Ken Niimura. La verdad es que el chico no lo hace nada mal, y últimamente se le puede ver trabajando bastante en algunos otros sitios como portadista de novelas, dibujante de cómics (lógicamente), ilustrador... ¡¡y como objeto de entrevista en el suplemento de un periódico!! Este chico vale mucho, y ya lo sabíamos cuando le enrolamos en la redacción. ¡Machote!

PATRICIA TAPIA (MADRID)

Siguió nuestra recomendación sobre una serie que reseñamos en la revista, y quedó prendada. Ahora bien, lo que no le gustó nada es que la edición y la traducción fueran tan chapuceras.

Es verdad que en los últimos meses hemos tenido que soportar algunas ediciones bastante poco profesionales, por lo que mucha gente se ha quejado. Esperemos que las quejas lleguen a buen puerto y las cosas se corrijan, porque así no vamos a ninguna parte.

Bueno, creo que por este mes hemos terminado con las cartas. He intentado hacer un experimento, y responder en menos espacio un mayor número de cartas.

Ya me contaréis qué os parece, y ya veremos si vuelvo al sistema antiguo o seguimos con el mismo. ¡Venga! ¡¡Os espero el mes que viene en las últimas páginas de la revista Dokan!!

Andrés G. Mendoza
www.Andresg.com

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Pasaje Mercuri s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

MIRIAM GARCÍA GÁLVEZ
C/ Urgel nº7, Barberá del Vallés 08210 Barcelona. Quiere cartearse con gente a la que le guste Meitantei Conan, Wataru Yoshizumi... y promete solemnemente contestar. ¡A ver si es verdad!

ESTEFANÍA GARRIGA
Ctra. De Terrassa nº1 1-1 08760 Martorell (Barcelona). Esta chica de quince años dibuja muy bien y le encanta Kamikaze y la revista Dokan. ¡Gracias!

PATRICIA LARA
C/ Álvaro de Oviedo nº2 3ºC 29200 Antequera (Málaga). Con una letra impecable y quince primaveras, nos pide que publiquemos su dirección para cartearse con fans de CLAMP y del manga en general.

UTENA TENJOU
C/ Antoni Gaudi nº6 Bj. A 43480 Vila-seca (Tarragona). Nos pedía que publiquemos su dirección... ¡et voila!

MAYME
C/ 1º de mayo nº16 bajo izq. 28300 Aranjuez (Madrid). Quiere cartearse con frikis de las series clásicas como Candy Candy, Georgie, Eriko... y demás series actuales.

ALBA ÚRIZ MALÓN
Av/ Eulza 53 bis 31010 Barañáin (Navarra). Quiere conocer gente a la que le guste escribirse por carta y hablar largo y tendido sobre ello.

CRISTINA ESTEVA
C/ Maestre María Roca nº5 pra. 10 La Pobla de Vallbona (Valencia) 46185. Quiere cartearse con gente entre 15 y 18 años que sean fans de Slayers, Card Captor Sakura, etc.

ABEL NORIA MARTIN
C/ Vallespir 3ºA bajos, 07001 Palma de Mallorca (Mallorca).
Es todo un veterano en este mundillo (ehem, todos lo somos en la revista, más o menos) y quiere cartearse con otros aficionados. Ahí queda.

JENNIFER LUDWIG GUASCH
C/ Ramón Muntaner nº73 1º esc. 4º 07800 (Ibiza).
Ya publicó su dirección en una ocasión, pero quiere conocer más gente a partir del correo de la revista.

PATRICIA PRIETO




Art Gallery
Alba Uriz
Aya
Yukino Miyazawa !!
Estefanía Garriga
RIKK
DE
FIN
FAN
X
By:
¡YUNNY-CHAN!
Besitos a:
- Kogoro y Kachan
- Leli-chan
¡¡VIVA EL MANGA!!
Jéssica Álvarez

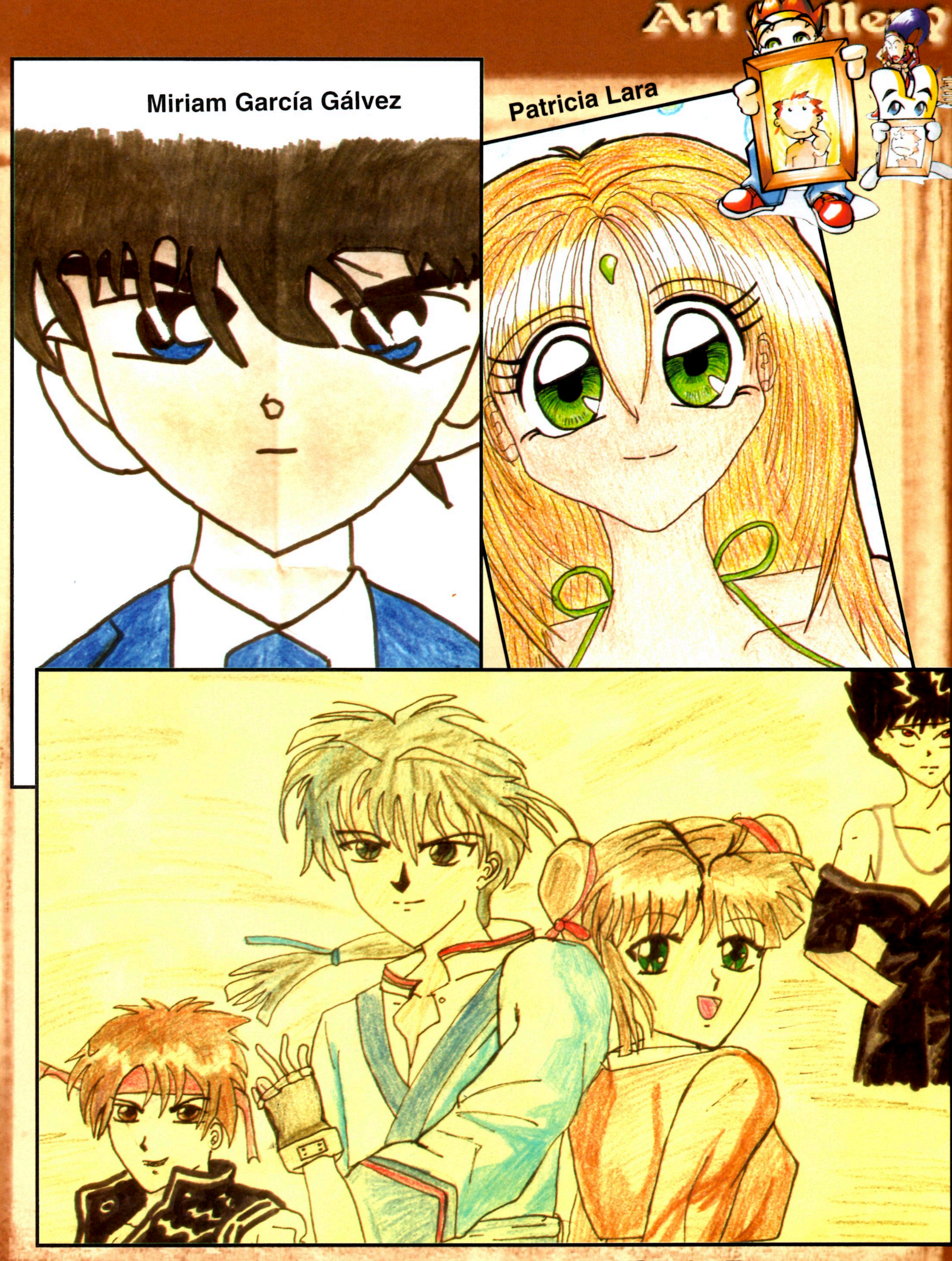
Art Gallery



Luisa Castillo

Yunny Chan

Mayme


Art
Miriam García Gálvez
Patricia Lara
Sandra Tartera

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

fotos-fondos de pantalla

envía **WAP26** seguido de espacio y el código de tu fotofondo al **7494**



35484	35485	35440	35499	35489	35492	35498	35479	35497	35423	35502	35501	35438
35433	35427	35426	35453	35503	35460	35542	35252	35549	35487	35493	35494	35112
35429	35461	35463	35464	35944	36056	35459	35458	35457	36097	36009	36010	35939
35960	35961	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018	36027	35980	35977	35976
35970	35923	35937	35564	35465	35009	35521	35520	35508	35945	35953	35955	35477
36094	36103	36126	36203	35518	35421	36207	36210	36213	36060	35449	35436	35432
35028	35038	35024	35298	35300	35291	35406	35295	35332	35126			
35560	35570	35558	35248	35079	35322	35174	35136	35000	35242			

tonos polifonicos

top éxitos polifónicos
suenan como musica real.

envía **TONOS31** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS31 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el título...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80025	THE SIMPSONS	THEME
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80096	PULP FICTION	FILM
80065	FRIENDS	THEME
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80043	THE TERMINATOR	FILM
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80143	PINK PANTHER	THEME
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80045	WITHOUT ME	EMINEM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
80014	JAMES BOND	FILM
80093	EQUADOR	SASH
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
81691	JALEO	RICKY MARTIN
80024	THE MATRIX	FILM
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80174	THE X FILES	THEME
83650	SAINT ANGER	METALLICA
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
82440	DIME	BETH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
83580	WEEKEND	SCOOTER
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
80406	TAKE ON ME	A-HA
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
80336	MACGYVER	THEME
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
81686	SAMBAME	UPA DANCE
83667	JOGI	PANJABI MC
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80197	SANDSTORM	DARUDE
83619	TORRENTE	JOAQUIN SABINA Y SANTIAGO SEGURA
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	BANDA DC CANALLA
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
80108	BENNY HILL	THEME
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX RELOADED)	ENIGMA
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
80627	HOUSE OF THE RISING SUN	THE ANIMALS
83820	HIPNOTIZADAS	LUNAE
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES DE ESPAÑA
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGITOS

logos y tonos

envia **LT41** seguido de espacio y el codigo del tono o logo, otro espacio y la marca del movil al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia LT41 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

consiguelos con 1 solo mensaje ej.-LT41 54653 siemens



50111	21083	01140 (+ de 18)	01003 (+ de 18)
01246	18026	09012	27026
21019	03004	06047	20138
03091	01173	01175	01164
06060	27202	30276	02082
0105 (+ de 18)	09195	21010	30003
02347	03039	06070	0114 (+ de 18)
09150	49269	28173	09087
03027	01007	20022	16108
03093	01039	04097	24072
06014	11035	16167	49384
20136	49053	16143	01027
30047	26000	01216	09098
16142	01016	04018	03037
49401	02051	16100	04092

TOP 40

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62073	SHIN CHAN TV
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
55011	HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
62094	MÁS QUE NADA TANGA GIRLS
62023	SIMPSONS TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
68002	CANT DEL BARÇA HIMNO
68014	HALA MADRID HIMNO
54388	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
51111	PULP FICTION THEME
54323	DIME BETH
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
54276	NI MÁS NI MENOS LOS CHICHOS
51005	EL EXORCISTA CINE
62039	RASCA Y PICA TV
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
54387	LOCA MALENA GRACIA
51021	LA PANTERA ROSA CINE
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
62005	COCHE FANTÁSTICO 2 TV
62065	MTV ANUNCIO
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
62007	EL EQUIPO A TV
54326	SAMBAME UPA DANCE
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
62029	VERANO AZUL TV
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
53221	INFECTED BARTHEZ
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
51036	TITANIC CINE
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
57005	TARZAN GRITO
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
60118	IN THE END LINKING PARK
54275	ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
51075	GLADIATOR CINE
59468	WITHOUT ME EMINEM
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
51113	MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53341	TU ES FOUTU INGRID
54355	JALEO RICKY MARTIN
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
54274	HASTA QUE EL CUERPO... MAGO DE OZ
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
62000	BENNY HILL TV
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
53237	UNIVERSE CHASIS
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT. JAY Z
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
61012	BREATHE PRODIGY
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
51087	TERMINATOR CINE
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
59626	IN DA CLUB 50 CENT
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU

movilstation — top de videojuegos

PRINCE OF PERSIA	1005
SIBERIAN STRIKE	1011
CARRERA DIABLO	1014
SKATE & SLAM	1012
INVASIÓN A LA TIERRA	1003
SOLITARIO	1013
PLANET D	1021
RAYMAN GOLF	1010
HONEYBOX	1045
GULO'S TALE	1017
RAYMAN BOWLING	1009
SIX RAVEN	1085
DESAILLY PRO SOCCER	1020



ENVÍA **JUEGOS38** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU VIDEOJUEGO AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

juegos java — TOP DE VIDEOJUEGOS INTERNACIONAL

hay muchos mas en nuestra pagina web





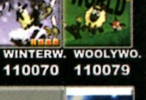




































ZAPPER	11150
SPEED CH.	11161
FOOTRIX	107689
MINI BALL	111585
M-FUTBOL	111582
M-HOCKEY	111583
MOBIBALL	111584
CRICKET	110426
BOXEO	107729
WAX	107686
CHALLENGE	111598
WINTERW.	110070
WOOLYWO.	110079
SPACE E.	107154
JAM	107687
JET RIDER	107158
HELICAB	111660
INFINIX	111576
TANK WARS	107152
LEY. NIAM	111552
ALIEN AT.	111557
FORTUNE K.	111551
PASTOR	111553
SIRENA	110499
TR.VERANO	107153
SPACEIN	111554
FROG GANG	111571
MATCH'EM	107155
MANEUVER	107156
JUNGLE	111579
JUGLAR	107157
HIT TONE	111575
CUBE	111572
GEMJAM	111659
BETRIS	111561
BUBBLE	107688
DICE	107692
MATCH	107732
DEALER	111559
GECKO G	110307
SEA RESCUE	107151
CHOPPER	107730
HEARTS	111574
CUPIDO	110498
CERVEZA	111560
DEVIL'S S	111568
B-MAN	107159
TAXI	110219
PINBALL	110266

ENVÍA UN SMS CON **PJ26** AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com


Pasión por el manga!!
minami · dokan · shirase · animedia · minami
nimedia



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado).
Unidad de CD-ROM.
Tarjeta Gráfica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar **Microsoft Internet Explorer 5.1**, pulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye **Micorsoft Media Player** que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y vídeo **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de **Windows** en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno más para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el botón de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones, con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imágenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imágenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido. Al ejecutar un archivo de sonido aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de vídeo; **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta sección se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutarán con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa **Media Player** incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video; y para los archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se in-cluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecerá la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**

Si alguna parte de la web no está en el CD se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automática).

Varios:

En esta sección se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, iconos, temas de escritorio, fuentes, skins de **Winamp** y multitud de pequeños programas que no podrían ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con **Windows 3.1**. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en **Windows 3.1**. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música **MP3** requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de **Quicktime** impiden la reproducción correcta de los archivos **MPEG** de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es


Publicaciones
para mayores de 18 años
Posiblemente
la mejor
combinación
de manga X
Trío de Manga
erótico
HENTAI
XMANGA
DOJINX
Para más información: Tel. 902 197 264 - email: suscripciones@aresinf.com - www.aresinf.com

Contenido del Cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

- -Sherlock Hound
- -Ohayo
- -Soul calibur 2
- -Hana Dori yango
- -Full Metal Panic

y muchos más...



Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

- -Anime Music Video
- - Soul calibur 2
- -Fly

y muchos más...

Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Full Metal Panic.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.



